



**HEWAN ENDEMIK JAWA SEBAGAI SUMBER IDE
BERKARYA SENI GRAFIS CETAK TINGGI (*LINO CUT*)
DENGAN TEKNIK REDUKSI**

Proyek Studi

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

oleh :

Dianny Fauziyah Ningtias

2401413026

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
JURUSAN SENI RUPA

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian
Proyek Studi Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang

Pada hari : Senin

Tanggal : 7 Januari 2019

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,
Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP 196408041991021001

Sekretaris,
Dr. Syakir, M.Sn.
NIP1 96505131993031003

Penguji I,
Gunadi, S.Pd, M.Pd.
NIP 198107012006041001

Penguji II,
Dr. Eko Haryanto, M.Ds.
NIP 197201032005011002

Penguji III
Supatmo, S.Pd, M.Hum.
NIP 196803071999031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

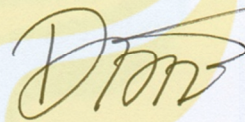


Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M. Hum.
NIP 196107041988031003

SURAT PERNYATAAN

Proyek studi dengan judul “Hewan Endemik Jawa Sebagai Sumber Ide Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi (*Lino Cut*) Dengan Teknik Reduksi” beserta isinya merupakan hasil karya sendiri. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

Semarang, 7 Januari 2019



Dianny Fauziah Ningtias

NIM. 2401413026



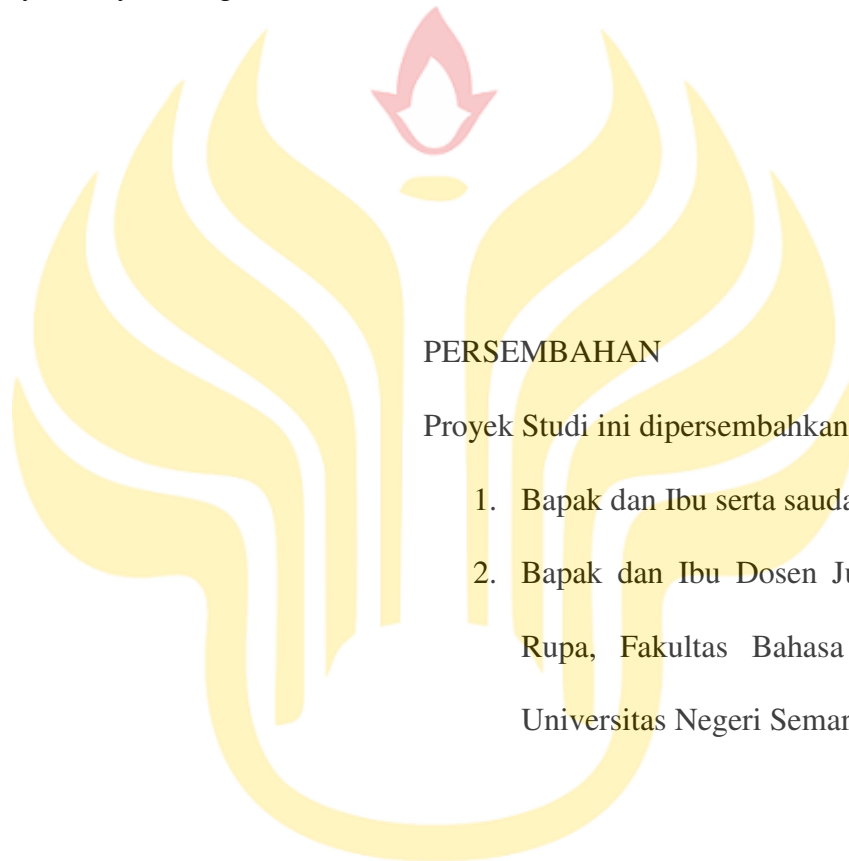
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Kerja Keras dan Kerja Cerdas Akan Menuai Keberhasilan”

Dianny Fauziyah Ningtias



PERSEMBAHAN

Proyek Studi ini dipersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu serta saudara tercinta
2. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT, karena limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul : “Hewan Endemik Jawa Sebagai Sumber Ide Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi (*Lino Cut*) Dengan Teknik Reduksi” ini. Proyek studi ini dapat terselesaikan atas bimbingan dan bantuan dari banyak pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Bapak Supatmo, S.Pd, M.Hum selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Eko Haryanto, M.Ds, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi arahan, masukan, serta banyak ilmu kepada penulis. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan terhadap penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. M. Jazuli, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
3. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan layanan akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu dan

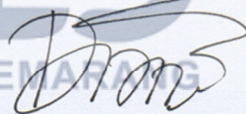
pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis.

5. Orang Tua tercinta (Bapak Edy Haryadi dan Ibu Emy Kasmiyati), Saudara tercinta (Mbak Lucky, Mas Deba, Mas Yoyok), Om Didik serta seluruh saudara yang selalu memberikan doa, motivasi, serta dukungan materi dalam menyelesaikan proyek studi dan menempuh pendidikan selama ini.
6. Para sahabat, teman-teman Seni Rupa Unnes Angkatan 2013, adik serta kakak tingkat Seni Rupa Unnes yang selalu memberikan bantuan, partisipasi dan dukungan selama proses hingga selesainya proyek studi ini.
7. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang dan Pihak Pengelola Gedung Oudetrap atas kerjasamanya dalam pelaksanaan pameran proyek studi ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, demi lancarnya proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran untuk melengkapi proyek studi ini dan untuk proses berkarya selanjutnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 7 Januari 2019



Dianny Fauziah Ningtias

NIM 2401413026

SARI

Fauziyah Ningtias, Dianny. 2018, **“Hewan Endemik Jawa Sebagai Sumber Ide Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi (*Lino Cut*) Dengan Teknik Reduksi”**. Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES. Pembimbing I. Supatmo, S.Pd, M.Hum. Pembimbing II. Dr. Eko Haryanto, M.Ds.

Kata Kunci :*Linoleum*, Hewan Endemik Jawa, Seni Grafis

Proyek studi ini berjudul Hewan Endemik Jawa Sebagai Sumber Ide Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi (*Lino Cut*) dengan Teknik Reduksi. Dalam proyek studi ini, hewan endemik Jawa menjadi objek dalam karya seni grafis cetak tinggi. Proyek studi ini bertujuan untuk mengeskpresikan gagasan tentang hewan endemik Jawa dalam karya seni grafis cetak tinggi menggunakan bahan *linoleum* dengan teknik reduksi. Melalui proyek studi ini dapat memberikan wawasan tentang seni grafis khususnya teknik cetak tinggi karena kurangnya edukasi masyarakat tentang seni grafis cetak tinggi.

Bahan yang digunakan dalam berkarya seni grafis cetak tinggi yaitu *linoleum*, kertas manila dan tinta cetak. Alat yang digunakan yaitu pisau cukil, rol karet, pallet, *scrub*, patokan kertas, kertas karbon, alat penggosok kertas dan kain perca. Dalam proyek studi ini menggunakan teknik cetak tinggi *linoleum* dan teknik reduksi (multiwarna) yang menghasilkan beberapa warna hanya dengan menggunakan satu *linoleum* saja. Proses berkarya dimulai mengumpulkan referensi foto hewan endemik Jawa yang diperoleh dari internet. Rancangan gambar dibuat dengan menggabungkan beberapa hewan endemik Jawa sehingga menciptakan suasana baru. Rancangan gambar dipindahkan ke atas *linoleum* dengan menggunakan kertas karbon, kemudian *linoleum* dicukil sesuai rancangan gambar menggunakan pisau cukil. Setelah dicukil, tinta cetak dicampurkan di atas palet menggunakan *scrub*. Tinta cetak diratakan pada *linoleum* menggunakan rol karet. *Linoleum* dan kertas diletakkan di atas patokan kertas agar tidak bergeser ketika mencetak. Kertas digosok menggunakan sendok kayu besar, kemudian setelah dicetak kertas diangin-anginkan. Proses mencukil dan mencetak diulang sejumlah warna yang diinginkan untuk menghasilkan warna berikutnya. *Linoleum* dicetak mulai dari warna terang hingga warna gelap. Karya grafis ini disajikan menggunakan pigura kayu.

Proyek studi ini menghasilkan 12 karya seni grafis dengan ukuran 60 cm x 40 cm yang bertema hewan endemik Jawa dengan judul Elang Jawa, Owa Jawa, Landak Jawa, Kodok Darah, Badak Jawa, Babi Kutil, Burung Cangk Merah, Biul Slentek, Rusa Bawean, Lutung Budeng, Lutung Surili, Macan Tutul. Keseluruhan karya memiliki corak realis. Unsur garis dari hasil cukilan yaitu garis panjang, pendek, lurus, melengkung dan zig-zag. Komposisi warna yang dihasilkan yaitu monokromatis, analogus dan komplementer yang menghasilkan raut organis dan tekstur semu. Dari karya tersebut memiliki keseimbangan asimetris, irama pengulangan dan gerak, proporsi objek utama dengan *background* yang sebanding sehingga menghasilkan karya yang serasi dan memiliki kesatuan. Melalui proyek studi ini diharapkan dapat meningkatkan eksistensi seni grafis di masyarakat khususnya pada pembelajaran seni rupa. Proyek Studi ini dapat menambah literasi tentang seni grafis sehingga dapat digunakan sebagai referensi berkarya seni grafis.

ABSTRACT

Fauziyah Ningtias, Dianny. 2018. **“Javanese Endemic Animals as Sources of Ideas Relief print artwork (Lino Cut) With Reduction Technique”**. Study Project of Department of Fine Arts, Faculty of Language and Art, Universitas Negeri Semarang. Advisor I Supatmo, S.Pd, M.Hum, Advisor II Dr. Eko Haryanto, M.Ds.

Key word : Linoleum, Javanese Endemic Animals, printmaking

This study project is titled “Javanese Endemic Animals as Sources of Ideas Relief print artwork (Lino Cut) With Reduction Technique”. In This study project, Javanese endemic animals become objects in relief print artwork. This study project aims to express the idea of endemic Javanese animals in relief print artwork using linoleum materials with reduction techniques. Through this study project, it can provide insight into printmaking artwork, especially relief print techniques because of the lack of public education about relief print artwork.

The materials used in relief print artwork are linoleum, paper and print ink. The tools used are cisle, brayer, pallet, scrubs, benchmark paper, carbon paper, baren and patchwork. In this study project uses relief print techniques on the linoleum and reduction techniques (multi-colored) that produce several colors using only one linoleum. The artwork process began collecting references photos of endemic Javanese animals from the internet. The design was made by combining several endemic Javanese animals to create a new atmosphere. The design was transferred to linoleum using carbon paper, then Linoleum was cutting according to the design using a cisle. After cutting, the print inks are mixed on the pallet using a scrub. The printing ink is flattened on the linoleum using brayer. Linoleum and paper are placed on top of the benchmark paper so it doesn't shift when printing. The paper is rubbed using a baren, then after printing the paper is dried. The process of cutting and printing are repeated the desired number of colors to produce the next color. Linoleum is printed from bright colors to dark colors. This printmaking artwork is presented using wooden frames.

The study project produced 12 printmaking artwork with size 60 cm x 40 cm with the theme of Javanese endemic animals with the title Elang Jawa, Owa Jawa, Landak Jawa, Kodok Darah, Badak Jawa, Babi Kutil, Burung Cagak Merah, Biul Slentek, Rusa Bawean, Lutung Budeng, Lutung Surili, Macan Tutul. The entire work has a realist style. The line elements from the results of cutting are long, short, straight, curved and zigzag lines. the resulting color composition are monochromatic, analogous and complementary which results in organic appearance and pseudo texture. The work has asymmetrical balance, repetition and movement rhythms, the proportion of the main object with a comparable background so as to produce a harmonious work and have unity. Through this study project, it is expected to increase the existence of printmaking in the community, especially in the education of art. This Study Project can add literacy about printmaking so that it can be used as a reference for creating printmaking artwork.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema	1
1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya	4
1.3 Tujuan Berkarya.....	6
1.4 Manfaat Pembuatan Berkarya	6
1.4.1 Bagi Penulis	6
1.4.2 Bagi Mahasiswa	7
1.4.3 Bagi Masyarakat.....	7
BAB 2 : LANDASAN KONSEPTUAL	8
2.1 Seni Rupa	8

2.2 Seni Grafis	10
2.3 Teknik Cetak Tinggi	12
2.4 <i>Linoleum</i>	14
2.5 Teknik Reduksi	15
2.6 Unsur Rupa Dalam Berkarya Seni Cetak Tinggi	17
2.7 Prinsip Desain Dalam Berkarya Seni Cetak Tinggi	20
2.8 Hewan Endemik Jawa	22
BAB 3 : METODE BERKARYA	30
3.1 Media Berkarya Seni Cetak Tinggi.....	30
3.1.1. Bahan	30
3.1.2. Alat.....	33
3.1.3. Teknik Berkarya	37
3.2 Proses Berkarya.....	38
3.2.1. Pengumpulan Sumber Data	38
3.2.2. Pengolahan Ide (Pra Produksi)	40
3.2.3. Pengolahan Teknis (Produksi).....	41
3.2.4. Penyajian (<i>Finishing</i>).....	60
3.2.5. Pameran	60
BAB 4 : ANALISIS DAN DESKRIPSI KARYA	61
4.1 Karya 1	61
4.2 Karya 2	65
4.3 Karya 3	69
4.4 Karya 4	73

4.5 Karya 5	77
4.6 Karya 6	81
4.7 Karya 7	85
4.8 Karya 8	89
4.9 Karya 9	93
4.10 Karya 10	97
4.11 Karya 11	101
4.12 Karya 12	105
BAB 5 : PENUTUP	109
Simpulan	109
Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Linoleum</i>	31
Gambar 3.2 Tinta Cetak	32
Gambar 3.3 Kertas	32
Gambar 3.4 Pisau Cukil	33
Gambar 3.5 Rol Karet	34
Gambar 3.6 Patokan Kertas.....	35
Gambar 3.7 Palet.....	35
Gambar 3.8 Kertas Karbon	36
Gambar 3.9 <i>Scrub</i>	36
Gambar 3.10 Alat Penggosok Kertas	37
Gambar 3.11 Referensi Foto Hewan Dan Tumbuhan.....	39
Gambar 3.12 Rancangan Gambar	40
Gambar 3.13 <i>Linoleum</i> Yang Telah Digambar	42
Gambar 3.14 Proses Mencukil <i>Linoleum</i>	43
Gambar 3.15 <i>Linoleum</i> Yang Sudah Dicumil.....	43
Gambar 3.16 Persiapan Mencetak.....	44
Gambar 3.17 Proses Meratakan Tinta Cetak.....	45
Gambar 3.18 Proses Mencetak.....	45
Gambar 3.19 Hasil Cetakan Warna Pertama Kuning Terang	46
Gambar 3.20 Hasil Cetakan Warna Kedua Jingga Kekuningan	48
Gambar 3.21 Hasil Cetakan Warna Ketiga Jingga.....	50

Gambar 3.22 Hasil Cetakana Warna Keempat Hijau Kekuningan.....	51
Gambar 3.23 Hasil Cetakana Warna Kelima Hijau	53
Gambar 3.24 Hasil Cetakana Warna Keenam Hijau Gelap	54
Gambar 3.25 Hasil Cetakana Warna Ketujuh Jingga Kemerahan.....	56
Gambar 3.26 Hasil Cetakana Warna Kedelapan Coklat Kemerahan	57
Gambar 3.27 Hasil Cetakana Warna Kesembilan Hitam.....	59
Gambar 4.1 Karya 1	61
Gambar 4.2 Karya 2	65
Gambar 4.3 Karya 3	69
Gambar 4.4 Karya 4	73
Gambar 4.5 Karya 5	77
Gambar 4.6 Karya 6	81
Gambar 4.7 Karya 7	85
Gambar 4.8 Karya 8	89
Gambar 4.9 Karya 9	93
Gambar 4.10 Karya 10	97
Gambar 4.11 Karya 11	101
Gambar 4.12 Karya 12	105



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PEMILIHAN TEMA

Makhluk hidup merupakan makhluk yang diciptakan Tuhan yang memiliki hak untuk hidup dan berkembang biak demi menjaga ekosistem dan habitatnya. Tidak hanya manusia, hewan dan tumbuhan juga memiliki hak untuk mempertahankan hidupnya. Kepulauan Indonesia terdiri atas 13.700 pulau yang kaya akan keanekaragaman hayati dengan 47 ekosistem berbeda yang tersebar di tujuh kawasan biogeografi. Luas kawasan Indonesia yang relatif kecil tetapi dengan megadiversitas flora dan fauna yang tinggi menjadikan Indonesia sebagai contoh negara dengan variabilitas jenis yang tinggi dalam kawasan yang kecil (Supriatna, 2008:409). Indonesia merupakan negara subur dengan wilayah yang terdiri dari ribuan pulau dan hutan yang luas pastilah memiliki keanekaragaman hayati flora dan fauna yang hidup di dalamnya. Setiap pulau di Indonesia memiliki tumbuhan dan hewan endemik atau khas yang beranekaragam sesuai dengan kondisi geografis pulau yang tidak ditemui di wilayah lain.

Salah satu pulau yang memiliki keanekaragaman tumbuhan dan hewan endemik yaitu Pulau Jawa yang terkenal dengan kesuburan tanahnya dan menjadi salah satu pulau dengan perkembangan ekonomi, sosial, budaya, maupun infrastruktur yang pesat di Indonesia. Ternyata pulau Jawa memiliki keanekaragaman hewan endemik yang tergolong dalam hewan vertebrata, mulai

dengan mamalia, primata, burung, hingga amphibi. Hewan endemik Jawa ini sebagian besar memiliki habitat di hutan maupun pegunungan yang tersebar di beberapa daerah di Pulau Jawa.

Hewan endemik Jawa diangkat sebagai tema berkarya karena jumlah populasi hewan endemik Jawa yang semakin menurun dan dikategorikan sebagai hewan langka yang dilindungi. Jumlah populasi hewan endemik Jawa yang semakin menurun disebabkan adanya pengalihan fungsi hutan menjadi lahan pertanian, pembangunan dan maraknya perburuan liar. Masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang keragaman jenis hewan endemik Jawa. Kurangnya informasi tentang hewan endemik Jawa menjadikan hewan endemik Jawa diangkat sebagai tema dalam proyek studi ini.

Kondisi geografis pulau Jawa yang beragam mulai dari dataran rendah, dataran tinggi, hingga pegunungan sehingga pulau Jawa memiliki keragaman jenis hewan endemik yang tersebar di pulau Jawa. Jenis hewan endemik Jawa mulai dengan mamalia (Badak Jawa, Macan Tutul, Rusa Bawean, Biul Slentek, Landak Jawa, Babi Kutil), primata (Owa Jawa, Lutung Surili, Lutung Budeng), aves (Elang Jawa dan Burung Cagak Merah) hingga amphibi (Kodok Darah). Keragaman jenis hewan endemik Jawa ini dipengaruhi habitatnya mulai dari hutan, rawa, sungai, maupun lereng gunung. Berbeda dengan habitat hewan di Kalimantan yang sebagian besar primata yang tinggal di hutan karena pulau Kalimantan sebagian besar merupakan kawasan hutan. Setiap hewan endemik Jawa memiliki karakter yang unik. Keunikan hewan endemik Jawa bisa dilihat dari karakter, bentuk dan warnanya. Sebagai contoh, jenis bulu pada hewan

endemik Jawa, ada yang berbulu halus seperti primata, aves, mamalia, bulu berduri seperti landak jawa, motif totol pada macan tutul yang unik, hingga yang tidak berbulu seperti badak dan katak. Keragaman jenis bulu hewan endemik Jawa inilah yang menjadi daya tarik dalam pembuatan karya seni cetak tinggi karena dapat diolah dalam beragam gaya cukilan dan goresan yang khas. Warna pada hewan endemik Jawa juga memiliki keunikan seperti pada Kodok Darah, Owa Jawa, Burung Cangk Merah, cocok dengan teknik reduksi yang akan menghasilkan warna yang artistik.

Seni rupa merupakan seni visual yang dapat diapresiasi dari berbagai kalangan. Bagi seniman, karya seni dapat menjadi sarana untuk mengekspresikan ide dan gagasannya. Ide dan gagasan tersebut dapat mengangkat isu-isu sekitar kemudian diolah untuk menjadi sebuah karya seni yang sesuai dengan karakteristik seniman. Universitas Negeri Semarang sebagai universitas berbasis konservasi yang mendukung secara penuh mulai dari konservasi alam, lingkungan, hingga kebudayaan sehingga diperlukan langkah untuk mendukung konservasi tersebut salah satunya dengan cara berkarya seni. Melalui berkarya seni dapat menjadi sarana komunikasi seniman kepada penikmat seni dalam penyampaian pesan-pesan maupun keresahan dengan cara yang unik dan berbeda. Pesan yang ingin disampaikan melalui proyek studi ini bahwa pulau di Jawa memiliki keragaman hewan endemik dengan karakteristik dan keunikannya masing-masing, namun tergolong dalam hewan yang dilindungi. Oleh karena itu hewan endemik Jawa diangkat menjadi tema dalam pembuatan proyek studi ini.

1.2 LATAR BELAKANG PEMILIHAN JENIS KARYA

Dalam setiap bidang seni memiliki jenis yang beragam karena adanya perbedaan wujud dan media yang digunakan. Salah satunya dalam bidang seni rupa terdapat beragam jenis mulai dari seni lukis, seni patung, seni grafis, seni kriya, maupun seni arsitektur. Keragaman jenis dalam seni rupa dipengaruhi dengan adanya perbedaan bentuk dan medianya seperti alat, bahan, dan teknik. Setiap jenis karya memiliki keistimewaan masing-masing sesuai keinginan dan kemampuan seniman. Dalam pembuatan proyek studi ini, jenis karya yang dipilih adalah seni grafis dengan teknik cetak tinggi.

Seni grafis dipilih dalam pembuatan Proyek Studi ini berdasarkan beberapa aspek. Pertama, seni grafis salah satu cabang seni rupa dua dimensi sudah berkembang di Indonesia bersamaan dengan seni lukis, namun perkembangan seni lukis lebih mendominasi dibandingkan perkembangan seni grafis. Perkembangan seni grafis di kota Semarang juga belum terlihat dibandingkan kota lainnya seperti Yogyakarta dan Bandung. Sampai saat ini belum banyak pameran seni grafis maupun proyek studi mahasiswa tentang seni grafis dibandingkan dengan pameran seni lukis karena banyak mahasiswa yang berasumsi jika seni grafis sulit, rumit, dan peralatan yang harganya mahal. Apalagi saat ini banyak bermunculan seni yang modern seperti seni instalasi, *performance art*, maupun *digital painting* yang lebih diminati seniman maupun masyarakat. Dengan jarang pameran maupun informasi tentang seni grafis ini menyebabkan apresiasi dan minat masyarakat terhadap seni grafis tidak setinggi seni lukis maupun jenis seni rupa lainnya.

Kedua, seni grafis memiliki keistimewaan dibandingkan karya seni rupa lainnya, yaitu dapat direproduksi atau dicetak berkali-kali dengan berbagai proses pembuatan cetakan atau tera. Walaupun menghasilkan karya dalam jumlah banyak namun semua hasil cetakan memiliki nilai yang sama. Setiap hasil cetakan selalu ditulis identitas karya mulai dari edisi atau urutan cetakan dari seluruh hasil cetakan, judul karya, nama pembuat dan tahun pembuatan menggunakan pensil sebagai tanda keotentikan karya seni grafis.

Ketiga, seni grafis memiliki beberapa teknik yaitu cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar dan cetak saring. Salah satu teknik yang cukup mudah yaitu cetak tinggi (*relief print*). Dalam cetak tinggi dapat menggunakan teknik mencukil pada papan cetak sehingga permukaan papan cetak menjadi tinggi rendah. Bagian permukaan yang tinggi sebagai penghantar tinta cetak yang akan dicetakan pada kertas, sedangkan permukaan yang rendah tidak terkena tinta cetak. Dengan teknik mencukil tersebut, dapat dihasilkan goresan-goresan garis yang khas dan kombinasi garis yang bervariasi sehingga membentuk karya seni yang artistik.

Dalam membuat goresan tidak asal mencukil tetapi diperlukan kehati-hatian untuk mengendalikan alat cukil, agar menghasilkan goresan yang khas dan tidak terkesan asal-asalan. Teknik cukil ini tentu saja tidak dapat mencapai hasil yang imitatif seperti halnya fotografi, tetapi dengan karakter garis dari hasil cukilan akan menghasilkan esensi bentuk artistik dengan bahasa cukilan yang khas.

Dalam pembuatan karya cetak tinggi ini tidak memerlukan peralatan rumit dan ruangan khusus. Media yang digunakan yaitu *linoleum* sebagai papan cetak, pisau cukil, rol karet, tinta cetak dan kertas. Dalam pewarnaannya pun tidak sama

dengan seni lukis karena saat mencetak menggunakan rol karet sehingga menghasilkan warna-warna blok. Dalam pewarnaan seni grafis dapat menggunakan hanya satu warna maupun beberapa warna. Reduksi menjadi salah satu teknik pewarnaan dengan cara menumpuk beberapa warna mulai dari warna terang ke warna gelap hanya dari satu papan cetak.

Perkembangan, kesitimewaan, dan karakter dari seni cetak tinggi ini yang dipilih sebagai alasan untuk berkarya seni grafis cetak tinggi menggunakan *linoleum* dengan teknik pewarnaan reduksi (multiwarna). Dengan demikian, hewan endemik Jawa menjadi sumber ide dalam proses berkarya seni cetak tinggi dengan teknik reduksi.

1.3 TUJUAN BERKARYA

Adapun tujuan dari pembuatan proyek studi:

- 1.3.1 Menghasilkan karya seni grafis cetak tinggi dengan tema hewan endemik di pulau Jawa yang disajikan dalam bentuk pameran.
- 1.3.2 Mengasah kemampuan dalam menciptakan karya seni grafis cetak tinggi menggunakan media *linoleum* dengan teknik reduksi.

1.4 MANFAAT PEMBUATAN KARYA

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan proyek studi, sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Penulis

- a) Mengembangkan kemampuan dan pengetahuan dalam berkarya seni rupa khususnya seni grafis.

- b) Meningkatkan kepekaan estetis dalam proses berkarya seni grafis cetak tinggi.

1.4.2 Bagi Mahasiswa

- a) Memberikan referensi tema dan jenis karya dalam penyusunan Proyek Studi.
- b) Memberikan referensi tentang karya, alat, bahan, serta teknik berkarya seni cetak tinggi.

1.4.3 Bagi Masyarakat

- a) Memberikan wawasan tentang hewan endemik di Jawa dalam bentuk karya seni grafis cetak tinggi.
- b) Memberikan pengalaman berapresiasi terhadap karya seni rupa khususnya seni grafis.



BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Seni Rupa

Menurut Orho dan Idris (1979:5), seni merupakan salah satu bentuk tatacara hidup yang diciptakan manusia untuk memberi bentuk kepada ungkapan perasaan kedalam bentuk yang indah. Bentuk yang dimaksud dapat berupa benda, suara, maupun pertunjukkan yang dapat dirasakan melalui indera penglihatan, pendengaran, maupun peraba. Selain digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, seni juga digunakan sebagai sarana untuk mengungkapkan ide, emosi, dan kreativitas seseorang untuk menghasilkan sebuah karya seni.

Dalam kehidupan sehari-hari seni dapat dikelompokan menurut sarana atau media dan cara penyampaian ungkapannya. Seni musik menggunakan media alat musik untuk menghasilkan bunyi, seni sastra menggunakan kata-kata atau bahasa dan gerak tubuh yang disampaikan secara verbal, seni tari melalui gerak tubuh dengan iringan musik, sedangkan seni rupa melalui bentuk atau rupa sebagai hasil dari berbagai proses berkarya menggunakan beragam media dan teknik sehingga menghasilkan sebuah karya seni. Oleh karena itu, selain kreativitas diperlukan pula ketrampilan seniman untuk mengungkapkan gagasannya menjadi sebuah karya seni.

Seni rupa adalah sebuah konsep atau nama untuk salah satu cabang seni yang bentuknya terdiri atas unsur-unsur rupa yaitu : bidang, garis, bentuk, ruang, warna dan tekstur (Rondhi, 2002: 13). Unsur-unsur tersebut tidak berdiri sendiri

melainkan saling melengkapi dan mendukung dalam sebuah karya seni. Selain unsur, sebuah karya seni seni rupa harus memiliki keseimbangan, keserasian, kesatuan, irama dan dominasi. Seni rupa diciptakan melalui media dan teknik yang beragam sehingga terdapat beberapa cabang seni rupa yang dapat dikelompokkan menurut bentuk, fungsi, hingga media yang digunakan.

Karya seni rupa dikelompokkan menurut fungsinya yaitu seni murni dan seni terapan. Seni murni merupakan karya seni rupa yang hanya mengutamakan kebebasan berekspresi seniman tanpa memikirkan fungsi dari karya itu sendiri. Sehingga karya hanya dapat dinikmati nilai estetikanya saja dan tidak dapat digunakan. Bentuk karya seni murni yaitu seni lukis, seni patung, seni grafis. Seni terapan merupakan karya seni yang diciptakan memiliki nilai guna untuk mendukung kegiatan sehari-hari tanpa mengabaikan aspek estetikanya. Bentuk karya seni terapan yaitu arsitektur, keramik, pakaian, poster maupun *furniture*.

Karya seni rupa dikelompokkan menurut bentuknya yaitu karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi. Karya seni rupa dua dimensi merupakan karya seni yang bentuknya hanya memiliki ukuran panjang dan lebar sehingga hanya dapat dilihat dari satu arah saja. Cabang karya seni yang termasuk dalam karya seni rupa dua dimensi yaitu seni lukis, seni grafis, ilustrasi dan poster. Karya seni rupa tiga dimensi merupakan karya seni rupa yang bentuknya memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi sehingga memiliki volume, menempati ruang dan dapat dilihat dari berbagai arah. Cabang seni rupa yang termasuk dalam karya seni rupa tiga dimensi yaitu seni patung, seni kriya maupun arsitektur.

2.2 Seni Grafis

Seni grafis merupakan salah satu jenis seni visual dalam bentuk dua dimensi yang sama halnya dengan *drawing*, lukisan, maupun *fotography*. Seni grafis sering disebut juga dengan *printmaking* (cetak-mencetak). Dalam penerapannya, seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak (Marianto, 1988: 15). Hasil teraan seni grafis diperoleh dari proses memindahkan tinta dari permukaan datar (batu, plastik, kayu, logam) yang ditoreh, dietsa, dicukil, dilapisi atau ditutup permukaan bidang tertentu, atau dibuat parit untuk menampung tinta yang digunakan sebagai acuan (klise) negatif dari gambar yang diinginkan (Rohidi, 2015:83). Adanya acuan (klise) menjadikan seni grafis memiliki perbedaan dari cabang seni rupa dua dimensi lainnya karena karya seni grafis yang dapat direproduksi atau dicetak dalam jumlah yang banyak. Walaupun menghasilkan karya dengan jumlah yang banyak, namun setiap hasil cetaknya bernilai sama sebagai suatu karya seni. Setiap hasil cetakan selalu ditulis identitas karya mulai dari edisi atau urutan cetakan dari seluruh hasil cetakan, judul karya, nama pembuat dan tahun pembuatan

Seni grafis memiliki berbagai jenis yang dikelompokan sesuai dengan proses dan media untuk mencetaknya, yaitu cetak tinggi/*relief print*, cetak dalam/*intaglio*, cetak datar/*lithografi*, cetak saring/*silkscreen*. Berbagai jenis seni grafis ini walaupun memiliki perbedaan dalam teknik dan media tetapi semuanya tetap berdasar pada gambar manual (*drawing*). Seni grafis ini dapat dikategorikan sebagai seni murni maupun seni terapan. Sebagai seni murni, karya seni grafis

hanya sebagai sarana berekspresi dan penyampaian gagasan dari seniman dan sarana komunikasi antara seniman dengan penikmat seni. Seni grafis sebagai seni rupa terapan dimanfaatkan untuk bidang perindustrian mulai dari bidang periklanan, tekstil, maupun percetakan (*offset*). Namun dalam dunia industri telah banyak menggunakan teknologi modern dalam proses percetakannya.

Menurut Marianto (1988: 15), dalam seni cetak konvensional memiliki beragam teknik cetak sebagai berikut:

a) Cetak Tinggi

Dalam cetak tinggi, pembuatan acuan (klise) dengan cara mengurangi (mencukil) atau menempel sehingga menghasilkan permukaan acuan yang tinggi rendah. Permukaan yang tinggi tersebut akan terkena tinta dan akan tercetak pada kertas maupun kain. Bahan yang biasa digunakan dalam cetak tinggi yaitu papan kayu, *hardboard*/MDF, *linoleum*, maupun sayuran seperti kentang, wortel, ubi.

b) Cetak Dalam

Sama halnya dengan cetak tinggi, permukaan acuan pada cetak dalam juga tinggi rendah. Namun perbedaannya, permukaan yang rendah sebagai tempat untuk menyimpan tinta, kemudian ditumpangi kertas yang sudah dibasahi (lembab) sehingga tinta dapat dicetak pada kertas. Bahan untuk blok cetak yang digunakan adalah plat tembaga, plat aluminium maupun plat seng.

c) Cetak Datar

Dalam cetak datar, permukaan klise tidak tinggi rendah. Permukaan cetak direspon/diproses menggunakan teknik kimiawi, dibuat bagian yang menyerap dan yang menolak tinta. Saat ini banyak digunakan untuk industri

percetakan/*offset* dengan menggunakan plat logam sebagai klisenya. Namun ada juga yang tanpa menggunakan teknik kimiawi dengan menggoreskan paku pada cetakan kaca/plastik yang telah dibubuhi tinta.

d) Cetak Saring

Cetak saring disebut juga dengan sablon. Dalam cetak saring, pembuatan cetakan menggunakan saringan yang terbuat dari nylon atau *screen* yang dibentangkan pada bingkai kayu. *Screen* ini dilapisi obat afdruk, kemudian dilakukan penyinaran. Tinta ditekan agar melewati pori-pori tersebut ke media cetak. Pori-pori *screen* dimanfaatkan untuk mencetak dengan pori-pori yang terbuka sebagai jalan lewatnya cat untuk mencetak karena tidak terkena penyinaran secara langsung, sedangkan pori-pori yang terkena penyinaran secara langsung akan tertutup. Selain dicetak pada kertas, biasanya cetak saring/sablon ini digunakan untuk industri tekstil seperti kaos sablon dan pembuatan spanduk.

2.3 Teknik Cetak Tinggi

Teknik cetak tinggi merupakan salah satu teknik pembuatan papan cetakan dengan menambah maupun mengurangi permukaan papan cetakan sehingga menghasilkan permukaan papan cetakan yang tinggi rendah menyerupai relief sehingga sering disebut *relief print*. Permukaan yang tinggi/menonjol sebagai tempat menempelnya tinta sehingga dapat dicetak pada kertas maupun bahan lain yang dapat menyerap tinta seperti kain. Cetak tinggi ini sebelumnya sudah dikenal di Eropa dengan mediacukil kayu mulai dari akhir abad ke-14 untuk mencetak gambar pada kartu permainan, pada abad ke-15 digunakan untuk

membuat buku, naskah-naskah keagamaan, maupun mencetak gambar orang-orang suci. Seiring perkembangan waktu, cetak tinggi ini telah digunakan untuk ilustrasi buku dan memenuhi kebutuhan estetis sebagai karya seni sehingga banyak menghasilkan seniman di Eropa pada abad ke-16. Tidak hanya di Eropa, perkembangan cetak tinggi juga terdapat di Asia khususnya di Jepang yang terkenal dengan seni cetak cukil kayu Jepang (*ukiyo-e*) yang mulai dikenal pada abad ke-16. *Ukiyo-e* ini banyak menggambarkan kebudayaan Jepang mulai dari ilustrasi buku, gambar figur wanita cantik, aktor pada pertunjukkan *kabuki*, maupun gambar pemandangan di Jepang (Marianto,1988: 19).

Di Indonesia, perkembangan cetak tinggi dimulai ketika masa kemerdekaan pada tahun 1946. Hal ini dipelopori oleh dua seniman yaitu Baharudin Marasuta dan Mochtar Apin dengan karya cetak cukilan lino dengan bertemakan kemerdekaan Indonesia kemudian dikirimkan ke setiap negara yang telah mengakui kemerdekaan Indonesia (Rohidi,2015:84).

Menurut Rokhmat dalam Ariyanto (2012: 15), dalam cetak tinggi terdapat beberapa teknik dan bahan yang digunakan dalam membuat papan cetaknya, yaitu:

a) Cap cetak tempel

Teknik cetak tempel ini biasanya dilakukan oleh anak-anak karena teknik pembuatan yang mudah dan bahannya yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Teknik cetak tempel biasanya menggunakan bahan-bahan yang alami seperti pelepah pisang, daun, pelepah talas, wortel, ubi, hingga jari tangan yang telah diberi tinta kemudian dicapkan di atas kertas.

b) Cukil

Teknik pembuatan klisenya dengan cara dicukil maupun ditoreh menggunakan pisau cukil dengan berbagai bentuk pisau. Bahan yang biasa digunakan untuk membuat klise dengan teknik cukil ini yaitu papan kayu, papan *hardboard*/MDF, *linoleum*.

c) Kolagraf

Teknik dalam pembuatan klise dengan cara menempelkan bahan yang beragam jenis namun memiliki ketebalan yang tidak terlalu berbeda. Jika teknik cukil mengurangi permukaan klise, beda halnya dengan kolagraf yang menambah permukaan klise, namun keduanya tetap menghasilkan permukaan klise yang tinggi rendah.

2.4 Linoleum

Linoleum berasal dari kata “*Linum*” yang berarti batang rami dan “*oleum*” yang berarti minyak. Tanaman rami yang menghasilkan karet dan bijinya digunakan menjadi minyak cat. Pada tahun 1863, Frederick Walton seorang berkebangsaan Inggris bereksperimen dari lapisan karet yang ada di permukaan cat pada kaleng cat yang lupa ditutup oleh seniman. Lapisan ini terjadi karena adanya reaksi oksidasi dengan minyak cat. Saat itu banyak lantai di Inggris yang dilapisi dengan menggunakan *linoleum* yang terbuat dari bahan lapisan minyak cat yang teroksidasi kemudian dicampur dengan bubuk gabus kemudian dilapisi dengan kain goni (Kafka,1955:27). *Linoleum* berupa karet pelapis lantai yang memiliki tekstur yang halus, elastis, mudah kering, tidak mudah rusak apabila

diaplikasikan dengan bahan berbasis minyak maupun air. Tekstur *linoleum* yang padat dapat mempermudah dalam membuat cukilan menggunakan pisau cukil. Karet lino berwarna coklat dan putih pekat sehingga mudah untuk membuat rancangan gambar pada *linoleum*. *Linoleum* memiliki ketebalan 1/4 inch dan 1/8 inch. Karakter inilah yang membuat beberapa seniman menggunakan *linoleum* sebagai bahan yang cocok untuk membuat cetak tinggi dengan teknik cukilan. *Linoleum* dapat menjadi alternatif bahan dalam membuat karya seni cetak tinggi selain bahan papan kayu maupun *hardboard*/MDF.

2.5 Teknik Reduksi

Menurut Marianto (1988: 50), dalam berkarya seni cetak tinggi dengan cukilan, terdapat beberapa teknik yang digunakan saat mencetak, antara lain :

a) Blok Cetak Tunggal/Reduksi

Dalam cetak tinggi tidak hanya bisa mencetak satu warna saja tetapi juga dapat mencetak beberapa warna atau sering disebut karya cetak multiwarna. Untuk membuat cetak multiwarna diperlukan beberapa kali proses cetak, oleh karena itu dibutuhkan patokan yang terbuat dari papan triplek atau *yellowboard*. Patokan ini dibuat sebagai pengunci klise pada saat dicetak sehingga tidak bergeser. Teknik blok cetak tunggal berarti hanya menggunakan satu cetakan untuk menghasilkan beberapa warna. Mencetak dengan blok cetak tunggal dimulai dari warna yang paling terang, kemudian cetakan dicukil kembali untuk membuat warna kedua. Bidang yang tercukil akan tetap terisi oleh warna pertama, sedangkan bagian yang tidak tercukil akan menghasilkan warna kedua. Setelah

cetakan warna kedua, cetakan dicukil kembali untuk menghasilkan warna ketiga dan seterusnya sampai warna yang diinginkan. Teknik ini kurang tepat apabila ingin mencetak ulang, sehingga harus dicetak dengan jumlah banyak sekaligus. Hal ini dikarenakan, papan cetak sudah dicukil berulang kali, sehingga tidak dapat mencetak kembali dengan papan cetakan yang sama.

b) Blok Warna Terpisah

Dalam menghasilkan cetak multiwarna tidak hanya menggunakan teknik satu cetakan saja, tetapi dapat menggunakan teknik blok warna terpisah. Dengan cara ini setiap warna dibuat cetakannya sendiri dan setiap cetakan hanya mengalami satu kali proses cetak. Berbeda dengan blok cetak tunggal, cara ini dapat dicetak ulang karena masing-masing cetakan memiliki warna sendiri.

c) Teknik *Scraper Board*

Melalui media cetak cukil kayu, teknik ini sering diterapkan apabila ingin membentuk gelap terang yang akan memberikan kesan tiga dimensi. Untuk menghasilkan gelap terang ditentukan oleh rapat renggangnya pencukilan. Bidang yang dicukil lebih banyak/lebih rapat akan menghasilkan bidang yang lebih terang, bidang yang dicukil lebih sedikit/lebih renggang akan menghasilkan bidang yang lebih gelap.

d) Pengulangan Pola

Teknik ini dilakukan dengan hanya menggunakan satu cetakan, tetapi proses mencetaknya secara bersambungan atau mengulangi pola yang dilakukan pada kertas yang sama.

e) Blok Cetak Terpotong-Potong

Teknik blok cetak terpotong-potong ini menggunakan satu papan cetakan. Setelah selesai dicukil papan dipotong sesuai dengan bentuk cukilan kemudian setiap potongan dibubuhi warna yang berbeda. Setelah diberi warna, potongan tersebut digabungkan kembali dan siap untuk dicetak pada kertas.

f) Blok Cetak Putar

Pada teknik blok cetak putar, papan cetakan yang digunakan hanya satu papan cetakan saja. Kemudian papan cetakan harus dicetakkan dua kali dengan jalan memutar letak papan cetakan.

g) Cetak Dua Blok Tumpang

Pada teknik cetak dua blok tumpang ini menggunakan dua papan cetakan. Proses pencetakannya dilakukan dengan jalan papan cetakan kedua ditumpangkan di atas cetakan pertama. Sehingga warna pertama dan warna kedua dapat saling mengisi.

2.6 Unsur Rupa Dalam Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi

Unsur rupa merupakan bagian-bagian dari bentuk yang terlihat nyata/konkret, saling berhubungan satu dengan yang lain, memiliki makna “kesatuan”, yang secara keseluruhan menampilkan dan menentukan perwujudan bentuknya. Seni grafis cetak tinggi merupakan bentuk seni rupa dua dimensi, sehingga diperlukan pilihan unsur rupa yang mampu mewujudkan penyusunan/perpaduan unsur yang menarik dan dapat menimbulkan rasa estetika terhadap karya seni grafis cetak tinggi. Unsur rupa dalam seni grafis cetak tinggi adalah sebagai berikut:

a) Garis

Hal utama dalam seni grafis cetak tinggi adalah garis. Garis dalam seni grafis merupakan unsur yang nyata, karena terdapat garis yang nyata, diwujudkan dan dibuat dengan sengaja. Garis adalah suatu goresan (1) atau batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna, dan lainnya (2). Jika dijabarkan garis tersebut memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah, yang bersifat : pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, bergelombang, dan bertekuk atau patah-patah (*zig-zag*) (Sidik dalam Aprilia, 2012: 5).

b) Raut

Raut tercipta karena adanya pemberian warna, tekstur, sehingga membuat suatu bentuk menjadi bervolume atau memiliki massa.

c) Bidang

Bidang merupakan keluasan permukaan yang datar, memiliki panjang dan lebar, sedangkan ketebalannya relatif, atau dapat pula dikatakan mengandung pengertian sesuatu yang pipih, rata (Aprilia, 2012: 7).

d) Warna

Warna tercipta karena adanya pantulan cahaya yang mengenai benda sehingga warna dapat dikenali. Dalam berkarya seni, warna sebagai ungkapan rasa atau ekspresi sesuai dengan konsep karya. Dalam segitiga warna dibagi dalam tiga jenis, yaitu : warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna primer merupakan warna pokok tanpa campuran warna lain, yaitu warna merah, kuning, biru. Warna sekunder merupakan warna yang tercipta dari percampuran dua warna primer, yaitu hijau (biru dan kuning), jingga (merah dan kuning), ungu

(biru dan merah). Sedangkan warna tersier merupakan percampuran warna sekunder dengan salah satu dari warna primer, yaitu coklat (merah dan hijau). Jenis-jenis warna yang dikelompokkan menjadi warna panas/hangat dan warna dingin/sejuk. Warna panas/hangat yaitu warna-warna dalam lingkaran warna yang ada pada belahan nada warna kuning, jingga, merah. Warna dingin/sejuk yaitu warna-warna yang ada pada belahan nada warna biru, hijau, ungu. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan dan memunculkan emosi pada karya seni karena memiliki makna atau simbol yang berbeda-beda.

e) Gelap Terang

Unsur gelap terang disebut unsur cahaya, yang berasal dari matahari yang berubah-ubah derajat intensitasnya, maupun sudut jatuhnya yang menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekatannya (Sunaryo,2002:19). Unsur gelap terang pada karya seni menghasilkan bayangan dan gradasi warna sehingga mempengaruhi kesan karya seni itu sendiri. Pada seni grafis cetak tinggi, unsure gelap terang dihasilkan dari cukilan dan proses pewarnaan teknik reduksi.

f) Tekstur

Menurut Kartika (2004:107), tekstur adalah unsure rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Tekstur nyata merupakan permukaan benda yang apabila diraba akan terasa nyata teksturnya dan tekstur semu/visual yang permukaannya hanya dapat dirasakan melalui proses visual namun apabila diraba permukaannya rata. Dalam

seni cetak tinggi, tercipta tekstur semu yang dihasilkan dari goresan cukilan maupun komposisi warna.

g) Volume

Suatu ruang yang dibatasi dengan bidang disebut volume. Volume dalam seni grafis dihasilkan dari peralihan warna gelap ke warna terang, sehingga volume yang dihasilkan hanya kesan saja.

h) Ruang

Menurut Apilia (2012:13), ruang tercipta dari susunan bidang atau raut dengan beragam posisi. Namun dalam karya seni dua dimensi ruang tidak dalam arti yang sesungguhnya. Ruang hanya kesan yang dapat dirasakan yang seakan-akan memiliki ruang, kedalaman maupun perbedaan posisi dan arah. Karena ruang dalam karya seni dua dimensi hanya sebagai kesan atau terasa semu, sehingga ruang dapat dikatakan sebagai ilusi visual. Untuk menciptakan kesan ruang, dapat melalui cara: penggunaan prespektif, gradasi warna dan tesktur, pergantian ukuran, penggambaran gempal atau massa, dan penambahan bayangan.

2.7 Prinsip Desain Dalam Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi

Setelah mengetahui unsur-unsur rupa yang diperlukan dalam penciptaan karya seni, maka diperlukan keahlian dalam menata unsur-unsur tersebut sehingga memiliki keterpaduan unsur satu dengan yang lain. Adapun terdapat prinsip-prinsip rupa yang perlu diperhatikan dalam menata unsur-unsur rupa, yaitu:

a) Prinsip Keseimbangan

Dalam hal ini keseimbangan bersifat visual atau kesan saja. Oleh karena itu dalam penempatan unsur rupa harus disusun sedemikian rupa agar memiliki

keseimbangan yang baik atau tidak berat sebelah. Dalam prinsip keseimbangan terdapat tiga bentuk yaitu, keseimbangan simetri/setangkup, keseimbangan asimetri/tak setangkup, dan keseimbangan terpancar (Aprilia, 2012: 26). Keseimbangan yang dimaksud yakni penataan unsur-unsur seperti jumlah, warna, ukuran, posisi, maupun arah.

b) Prinsip Kesebandingan

Menurut Aprilia (2012: 31), kesebandingan merupakan penyusunan unsur dengan keluasan bidang gambar, harus sebanding, oleh karena itu perlu cermat dalam menempatkan susunan unsur agar menarik dan tepat. Dalam karya seni cetak tinggi kesebandingan dapat diperhatikan dari perbandingan ukuran gambar dengan ukuran kertas, sehingga gambar tidak terlalu kecil maupun besar.

c) Prinsip Keserasian

Suatu unsur satu dengan unsur lain dalam suatu susunan hendaknya memiliki keterpaduan dan keselarasan sehingga tercipta bentuk yang harmonis, serasi (Aprilia, 2012: 32). Yang menjadikan sebuah karya terlihat serasi dari menata penempatan, ukuran, maupun unsur lainnya. Setiap unsur walaupun berbeda tetapi saling berkaitan atau sesuai. Dalam karya seni cetak tinggi keserasian dilihat dari objek utama dan objek pendukung yang saling berhubungan.

d) Prinsip Keselarasan

Prinsip yang menyatukan unsur yang ada di dalam karya seni dari berbagai bentuk yang berbeda. Untuk mencapai keselarasan setiap unsur saling mendukung dan terkait satu dengan lainnya. Misalnya, karya seni dengan tema hewan, maka untuk

mencapai keselarasan ditampilkan pula objek pendukung seperti pepohonan, rumput maupun batuan.

e) Prinsip Irama

Dalam seni rupa, irama yaitu keteraturan yang dimaknai sebagai perulangan unsur secara teratur atau terus menerus (Aprilia, 2012: 27). Unsur yang berulang akan menghasilkan irama gerak yang padu melalui garis, bentuk, maupun ukuran. Dalam seni cetak tinggi irama dihasilkan dari alur cukilan yang diulang dan penyusunan warna.

f) Prinsip Dominasi

Prinsip dominasi merupakan bagian yang menguasai dalam suatu susunan dan menjadi tekanan (Aprilia, 2012: 29). Objek yang paling menonjol atau berbeda dalam sebuah karya seni dikatakan sebagai dominasi. Perbedaannya dapat dilihat dari warna, bentuk, ukuran, maupun arah. Dalam karya seni cetak tinggi objek utama menjadi dominasi atau yang paling menonjol dari pada objek pendukung lainnya.

g) Prinsip Kesatuan

Kesatuan hampir sama dengan keserasian. Prinsip kesatuan tercipta karena terdapat hubungan antar bagian dan prinsip-prinsip yang menunjukkan pengertian secara keseluruhan. Hal ini dimaksud sebagai hubungan antar unsur dan prinsip yang saling mengisi, memiliki keterkaitan, dan harmoni (Aprilia, 2012: 33).

2.8 Hewan Endemik Jawa

Endemisme dalam pengertian ekologi adalah gejala yang dialami oleh organisme untuk menjadi unik pada satu lokasi geografi tertentu, seperti pulau, negara atau

zona ekologi tertentu (<https://id.wikipedia.org>). Hal ini dimaksudkan, hewan yang hanya ditemukan di negara/pulau tertentu dan menjadi ciri khas wilayah tersebut. Hewan endemik memiliki keunikan bentuk tubuh sesuai dengan kondisi geografis habitat atau daerah yang dihuni. Terkadang hewan endemik tidak ditemukan di daerah lain karena adanya perbedaan kondisi geografisnya. Dari data IUCN tahun 2014, di Indonesia terdapat 816 jenis satwa endemik, dari jumlah tersebut 71 jenis satwa sudah masuk dalam *Red List IUCN*, atau dengan kata lain 71 jenis satwa tersebut sudah masuk dalam kategori kritis. Di pulau Jawa terdapat macan tutul dan yang paling langka yaitu badak Jawa yang jumlahnya hanya tersisa 20-27 ekor di dunia (Kuncoro, 2015 : 25).

Indonesia merupakan negara terkaya dalam hal endemisme. Hutan hujan tropis di Indonesia diperkirakan menyimpan 37.000 spesies tumbuhan dan 14.800-18.500 spesies diantaranya adalah endemik. Sejumlah 100 spesies amfibi, 150 reptil, 397 burung, dan 201 spesies mamalia endemik di Indonesia (Leksono, 2011:48). Tidak dipungkiri, Indonesia dengan ribuan pulau pastinya memiliki beragam hewan endemik di setiap pulau. Salah satunya pulau Jawa, di pulau ini terdapat beragam hewan endemik yang hanya ditemukan di pulau Jawa. Namun saat ini, hewan endemik Jawa hanya ditemukan di Taman Nasional dan Kawasan Hutan Lindung saja, hal ini dikarenakan jumlah populasi hewan endemik Jawa yang semakin berkurang. Salah satu faktor berkurangnya populasi hewan endemik Jawa ini akibat adanya konversi hutan menjadi lahan pertanian. Pulau Jawa adalah salah satu wilayah dengan tingkat kerusakan yang sangat tinggi yang terjadi bahkan di daerah pegunungan (Leksono, 2011:126).

Berikut daftar hewan endemik pulau Jawa yang dilindungi keberadaannya:

a) Badak Jawa

Badak Jawa memiliki nama latin *Rhinoceros Sondaicus*, badak jenis ini memiliki satu cula dengan panjang sekitar 25 cm. Badak Jawa termasuk hewan yang besar dengan berat mencapai 900-2.300 kg dan panjang tubuh sekitar 2-4 meter. Badak Jawa memiliki kulit yang sangat tebal berwarna abu-abu kehitaman dan sedikit berbulu. Kulit pada Badak Jawa memiliki semacam lipatan sehingga tampak seperti memakai perisai (Wijaya, 2011: 17).

b) Lutung Budeng

Lutung Budeng ini merupakan salah satu primata di pulau Jawa yang tersebar di pulau Jawa, Bali dan Lombok. Lutung Budeng memiliki berukuran sedang dengan panjang kepala dan tubuh antara 46-75 cm. Lutung Budeng memiliki ekor yang panjangnya antara 61-82 cm. Lutung Budeng memiliki keunikan yaitu Lutung Budeng jantan dan betina dewasa umumnya memiliki rambut tubuh berwarna hitam, sedangkan anak Lutung Budeng memiliki rambut tubuh berwarna jingga keemasan. Lutung Budeng adalah hewan diurnal yang aktif pada waktu siang hari di atas pepohonan yang ada di berbagai tipe hutan. (<https://id.wikipedia.org>).

c) Lutung Surili

Lutung surili memiliki nama latin *Grizzled Langur*. Ciri fisik lutung surili ini umumnya berwarna hitam atau coklat dan keabuan. Warna rambut jambul dan kepala berwarna hitam. Rambut yang tumbuh di bawah dagu, dada, dan perut (ventral), bagian dalam lengan dan kaki serta ekor, berwarna putih. Rambut alis

kaku tumbuh mengarah ke depan. Warna kulit muka dan telinga hitam pekat agak kemerahan. Surili memiliki iris mata coklat gelap. Anak yang baru lahir berwarna putih dan memiliki garis hitam muali dari kepala hingga bagian ekor. Panjang tubuh betina dan jantan hampir sama yaitu berkisar 430-600 mm dengan panjang ekor berkisar 560-720 mm. Berat tubuh rata-rata 6,5 kg (Supriatna dan Ramadhan, 2016: 125).

d) Owa Jawa

Owa Jawa (*Hylobates Moloch*) merupakan jenis primata anggota suku *Hylobatidae* dengan populasi tersisa antara 1.000-2.000 ekor saja. Tubuh owa jawa ditutupi rambut berwarna kecoklatan sampai keperakan atau kelabu. Bagian atas kepalanya berwarna hitam. Muka seluruhnya juga berwarna hitam dengan alis berwarna abu-abu yang menyerupai warna keseluruhan tubuh. Daggu pada beberapa individu berwarna gelap. Umumnya anak yang baru lahir berwarna lebih cerah. Warna rambut jantan dan betina sedikit berbeda, terutama dalam tingkatan umur. Berat jantan berkisar antara 4-8 kg, sedangkan betina antara 4-7 kg. owa jawa dibedakan menjadi dua anak spesies yaitu *Hylobates Moloch* yang berwarna lebih gelap dan *Hylobates Moloch Pangolsini* yang warna rambutnya lebih terang (Supriatna dan Ramadhan, 2016: 223).

e) Landak Jawa

Landak Jawa atau *Hystrix Javanica* banyak ditemukan di hutan, dataran rendah, kaki bukit, dan area pertanian. Ciri fisik Landak Jawa adalah tubuhnya yang diselimuti rambut halus (seperti rambut pada mamalia lain), rambut peraba, dan duri. Rambut halus dan duri ini terdapat pada seluruh bagian tubuh landak

kecuali pada bagian hidung, mulut, daun telinga, dan telapak kaki. Rambut peraba berwarna hitam dan putih terdapat di bawah hidung dan di sekitar pipi landak. Pada bagian kepala, tubuh, dan ekor ditutupi oleh duri yang tebal dan kaku yang panjangnya dapat mencapai 20 cm. Duri tersebut berwarna kecoklatan atau kehitaman dan sedikit warna putih. Setiap duri yang ada pada tubuh landak tertanam di dalam kulit, duri ini melekat pada otot yang berfungsi sebagai penarik duri tersebut ke atas (penegang) ketika ada ancaman yang mendekat (<https://id.wikipedia.org>)

f) Macan Tutul

Kucing besar terakhir yang tersisa di pulau Jawa setelah punahnya Harimau Jawa. Macan Tutul Jawa merupakan satu dari sembilan subspecies macan tutul di dunia yang merupakan satwa endemik pulau Jawa dan dilindungi ini menjadi satwa identitas provinsi Jawa Barat (Kuncoro, 2015 : 26). Macan tutul berukuran besar dengan panjang tubuh antara satu sampai dua meter. Spesies ini pada umumnya memiliki bulu berwarna kuning kecoklatan dengan bintik-bintik berwarna hitam. Bintik hitam di kepalanya berukuran lebih kecil. Macan Tutul betina serupa dan berukuran lebih kecil dari jantan. (<https://id.wikipedia.org>).

g) Rusa Bawean

Rusa bawean (*Axis Kuhlii*) merupakan sejenis rusa yang hanya ditemukan di pulau Bawean di tengah Laut Jawa. Pulau Bawean sendiri termasuk dalam Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur. Rusa Bawean termasuk hewan yang dikategorikan sebagai “hewan yang terancam punah”. Hal ini dikarenakan, di alam bebas populasi Rusa Bawean hanya sekitar 300 ekor saja. Ciri fisik Rusa

Bawean yaitu memiliki tinggi sekitar 60-70 cm dan panjang ekor 20 cm, panjang dari kepala dan tubuh 140 cm, bobot dewasa 50-60 kg, rusa ini berwarna coklat. Pejantannya memiliki tanduk bercabang yang dapat tumbuh sepanjang 25-47 cm. (<https://id.wikipedia.org>)

h) Kodok Darah

Kodok darah disebut juga kodok merah dengan nama latin *Leptophryne Cruentata*. Ciri khas dari kodok darah ini adalah warna bercak-bercak merah darah pada seluruh kulit tubuhnya. Secara keseluruhan warna kulit kodok darah adalah berwarna coklat tua dengan kombinasi bercak merah darah dan warna kuning terang. Seluruh permukaan hewan ini dipenuhi oleh bintil-bintil. Tubuh kodok darah ramping. Panjang moncong lubang antara 25 mm sampai 40 mm pada kodok betina, sedangkan kodok jantan memiliki panjang moncong antara 20 mm sampai 30 mm. Kelenjar paratoid yang sering menggelembung pada kodok ini terbilang kecil bahkan terkadang tidak jelas. Seperti halnya hewan amfibi lainnya, kodok darah juga memiliki kaki berselaput dan kaki yang agak menggelembung. Kodok darah tidak memiliki tulang punggung yang biasanya pada kodok terlihat pada bagian kepala. Bagian dada kodok darah ada dua macam, ada yang berwarna dasar hitam dengan bintik merah, ada pula yang berwarna hitam dengan bintik kuning. Bagian perut kodok darah ada yang berwarna kekuningan maupun kemerahan (<https://id.wikipedia.org>).

i) Elang Jawa

Kepala Elang Jawa berwarna coklat, sedangkan badannya warnanya lebih tua dari warna kepalanya. Elang Jawa memiliki jambul berwarna hitam dengan

ujung putih dan dapat terbuka seperti kipas pada saat terancam. Warna bulu Elang Jawa didominasi dengan warna coklat, hitam, dan sedikit warna putih. Kakinya berwarna putih bergaris-garis melintang coklat tua dengan bulu-bulu sampai tungkai, sedangkan bagian jari kuning dengan kuku cakar hitam, (Sozer, 1999:19).

j) Biul Slentek

Biul Slentek merupakan sejenis musang yang memiliki panjang sekitar 30-40 cm, sedangkan panjang ekornya setengah dari panjang badannya. Biul Slentek memiliki warna kecoklatan, dengan pola-pola putih di kepalanya. Bentuknya cukup mirip dengan biul Kalimantan, namun Biul Slentek memiliki ekor yang lebih panjang dan tengkorak kepala yang lebih besar. Biul Slentek merupakan hewan endemik yang berasal dari pulau Jawa dan Bali. (<https://id.wikipedia.org>).

k) Babi Kutil

Babi Kutil atau Babi Jawa merupakan babi liar yang hanya ada di pulau Jawa dan Bawean yang hampir punah. Babi Kutil memiliki surai atau bulu panjang dari leher hingga tulang belakang. Babi ini disebut Babi Kutil karena memiliki tiga pasang kutil (tonjolan daging yang mengeras) di wajahnya. Babi Kutil memiliki panjang tubuh sekitar 90-190 cm dengan tinggi sekitar 70-90 cm. Bulu tubuhnya berwarna abu-abu dan hitam, ada juga yang berwarna kuning kemerahan dan hitam. (<https://id.wikipedia.org>).

l) Burung Cagak Merah

Tidak hanya hewan mamalia yang menjadi hewan endemik pulau Jawa. Terdapat juga beberapa jenis burung endemik pulau Jawa yang memiliki bentuk dan warna bulu yang menarik. Salah satunya yaitu burung Cagak Merah,

yang memiliki ukuran 60 cm. Cangak Merah memiliki warna abu-abu, coklat, iris mata yang berwarna kuning, paruh yang berwarna coklat dan kaki yang berwarna coklat kemerahan. Pada bulu Cangak Merah selain berwarna abu-abu, juga berwarna coklat kemerahan. Terdapat setrip hitam menurun sepanjang leher. (<https://id.wikipedia.org>).



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5

PENUTUP

3.15 SIMPULAN

Dalam berkarya seni cetak tinggi ini, hewan endemik pulau Jawa digunakan sebagai objek berkarya. Hal ini didasarkan pada sumber data yang menyebutkan bahwa beberapa hewan endemik Jawa hampir punah. Tidak hanya itu, bentuk dan warna dari setiap hewan endemik Jawa memiliki keunikan masing-masing yang cocok dengan karya cetak tinggi dengan teknik reduksi (multiwarna).

Dari beberapa sumber foto hewan endemik Jawa, kemudian disusun menjadi rancangan gambar yang akan dicukil dan dicetak menjadi karya cetak tinggi, sehingga tercipta suasana baru. Secara keseluruhan, objek hewan endemik Jawa yang digambarkan secara realis dengan *background* dekoratif pada karya seni grafis. Hal ini bertujuan agar pesan yang akan disampaikan tentang hewan endemik Jawa lebih jelas kepada apresiator.

Karya seni cetak tinggi ini menggunakan media *linoleum* dengan teknik reduksi. Penggunaan *linoleum* sebagai papan cetak yaitu selain sebagai alternatif media, *linoleum* merupakan bahan yang awet dan elastis, sehingga tidak mudah patah walaupun dicukil dan dicetak berulang kali. Hanya dengan menggunakan satu *linoleum* (papan cetak) dapat menghasilkan beberapa warna dengan cara mencukil dan mencetak berulang kali. Warna akan ditumpuk dari warna terang sampai warna gelap. Teknik reduksi ini akan menghasilkan komposisi warna yang beragam dan terciptanya kesan ruang pada setiap objeknya.

Pada saat proses berkarya seni cetak tinggi ini, terdapat beberapa hambatan yang dihadapi. Saat mencetak, warna yang pertama adalah warna yang terang, kemudian ditumpuk oleh warna yang gelap. Tetapi warna tidak bisa ditumpuk apabila warnanya kontras, seperti hijau ditumpuk dengan warna merah. Oleh karena itu, setelah meratakan tinta cetak pada *linoleum*, dapat menghapus bagian yang tidak akan tercetak. Hal ini dilakukan apabila terdapat warna kontras pada karya. Teknik reduksi memiliki resiko bergesernya warna, untuk meminimalisir bergesernya warna, maka digunakan patokan kertas. Patokan kertas ini digunakan agar posisi kertas dan lino stabil walaupun dicetak berulang kali. Saat akan berkarya seni cetak tinggi dengan teknik reduksi, diperlukan perencanaan yang baik. Hal ini dilakukan agar saat mencetak tidak bingung dan meminimalisir kesalahan saat mencukil maupun mencetak.

3.16 SARAN

Dengan adanya proyek studi ini, diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi Akademisi Universitas Negeri Semarang khususnya Jurusan Seni Rupa. Sehingga dapat menambah literasi tentang seni grafis dan hewan endemik Jawa. Bagi mahasiswa khususnya Jurusan Seni Rupa, diharapkan selalu ada yang melaksanakan proyek studi maupun karya ilmiah tentang seni grafis cetak tinggi. Selain itu, diharapkan mahasiswa juga dapat lebih kreatif dalam menentukan ide dan gagasan untuk berkarya seni maupun menulis karya ilmiah.

Semua apresiator khususnya mahasiswa Jurusan Seni Rupa maupun perupa dapat termotivasi dan terinspirasi dari karya seni cetak tinggi ini. Sehingga dapat

membuat karya seni yang lebih baik lagi khususnya dalam karya seni cetak tinggi. Dengan meningkatnya pengetahuan kesenirupaian secara teknis maupun non teknis, diharapkan mahasiswa Jurusan Seni Rupa maupun perupa lebih berani beresplorasi dengan media dan teknik yang baru, agar dapat menemukan pemecahan masalah dari kesulitan yang dihadapi ketika proses berkarya, sehingga dapat menciptakan karya yang maksimal.

Melalui proyek studi ini, diharapkan lebih banyak lagi literasi tentang dunia kesenirupaian khususnya seni grafis. Hal ini dikarenakan masih kurangnya sumber data tentang kesenirupaian maupun seni grafis. Sumber data tersebut sangat penting bagi mahasiswa maupun perupa yang akan berkarya seni. Selain kebebasan dalam berkarya, literasi juga untuk membuat karya yang jelas dan bertanggung jawab.



DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia. 2012. “Nirmana Dwimatra”. *Buku Ajar*. Semarang :Jurusan Seni Rupa UNNES.
- Ariyanto, Fajar. 2012. “Ikan Sebagai Subjek Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi”. *Laporan Proyek Studi*. Semarang :Jurusan Seni Rupa UNNES.
- Daftar Hewan Endemik Pulau Jawa*. <https://id.wikipedia.org>. Diunduh pada 07 Maret 2017.
- Kafka, Francis J. 1955. *Linoleum Block Printing*. Bloomington : McKnight Publishing Company
- Kartika, Dharsono Sony dan Nanang. 2004. *Pengantar Esetika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Kuncoro, Robertus Mahardhi. 2015. “Pembangunan Aplikasi Permainan Berbasis Mobile Untuk Pengenalan Satwa Langka Di Indonesia”. *Tugas Akhir*. Yogyakarta : Universitas Atmajaya Yogyakarta. <http://e-journal.uajy.ac.id/>. Diunduh pada 18 Oktober 2018.
- Leksono, Amin S. 2011. *Keanekaragaman Hayati*. Malang :Universitas Brawijaya Press.
- Marianto, Dwi. 1988. *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta : Kanisius.
- Rondhi, Muhammad. 2002. “Tinjauan Seni Rupa I”. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Semarang :Jurusan Seni Rupa UNNES.
- Sozer, Resit, dkk. 1999. *Panduan Identifikasi Elang Jawa*. Kerjasama LIPI dan JICA.
- Sunaryo, Aryo. 2002. “Nirmana I” *Hand Out*. Semarang : Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- Supriatna, Jatna. 2008. *Melestarikan Alam Indonesia*. Jakarta :Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Supriatna, J dan Ramadhan.2016. *Pariwisata Primata Indonesia*. Jakarta :Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Wijaya, Desy. 2011. *Buku Pintar Hewan Langka*. Yogyakarta : Harmoni.