

ABSTRAKSI FIGUR PUNOKAWAN DENGAN TEKNIK STENLING (Menggabungkan Teknik *Stencil* Dan Teknik *Marbling*)

Much. Sofwan Zarkasi

Fakultas Seni dan Desain ISI Surakarta
sofwanzarkasi@gmail.com

Sukirno

Fakultas Seni dan Desain ISI Surakarta
sofwanzarkasi@gmail.com

ABSTRACT

Creation of Mono Print Graphic Art Work with Abstraction of Punokawan Figure Use STENLING Technique (Combining Stencil Technique and Marbling Technique), based on opportunities related to creativity and experimentation in graphic arts that have two-dimensional printing art character. One of them is creating mono print graphic artwork with the process of combining stencil techniques and marbling techniques. The purpose of this creation is to open opportunities as wide as possible regarding creativity in graphic art works that have been seen as having occupied the position of the second art in fine arts after painting. The method applied in the creation of this work is the method of experimentation which is the incorporation of stencil techniques and marbling techniques. The creation of monoprint graphic artwork by combining these two techniques produces monoprint graphic artwork with visuals in the form of Punokawan figure characters abstraction. It is hoped that the results of the creation of this work can be one of the innovations in graphic art both in technical and form forms so that it can elevate the prestige of the graphic artwork itself.

Keywords: monoprint, combined stencil & marbling

ABSTRAK

Penciptaan Karya Seni Grafis Mono Print Abstraksi Figur Punokawan dengan Teknik STENLING (Menggabungkan Teknik Stensil dan Teknik Marbling), didasari adanya peluang terkait kreatifitas dan eksperimentasi pada karya seni grafis yang memiliki karakter seni cetak mencetak dua dimensi. Salah satunya menciptakan karya seni grafis mono print dengan proses menggabungkan teknik stensil dan teknik marbling. Tujuan penciptaan ini untuk membuka peluang selebar-lebarnya terkait kreatifitas pada karya seni grafis yang selama ini terkesan menduduki posisi sebagai seni ke dua dalam seni rupa setelah karya seni lukis. Metode yang diterapkan dalam penciptaan karya ini adalah metode eksperimentasi yaitu penggabungan teknik stensil dan teknik marbling. Penciptaan karya seni grafis monoprint dengan menggabungkan dua teknik ini menghasilkan karya seni grafis monoprint dengan visual berupa abstraksi karakter figur Punokawan. Diharapkan hasil penciptaan karya ini dapat menjadi salah satu inovasi karya seni grafis baik secara teknik maupun bentuk sehingga dapat mengangkat gengsi dari karya seni grafis itu sendiri.

Kata kunci: monoprint, gabungan stensil & marbling

PENDAHULUAN

Seni sebagai media ungkap seorang seniman terkait yang menyentuh batin dan diekspresikan dalam wujud karya seni, dalam perkembangannya dituntut untuk lebih jeli dan sensitif akan kebaruannya. Kebaruan disini maksudnya adalah bisa benar-benar menghadirkan hal kreatif, benar-benar baru dari yang belum pernah ada menjadi ada, atau minimal memiliki cara pandang baru. Hal yang baru tersebut bisa berupa bentuk, teknik, media yang ditampilkan yang didasari konsep dan riset.

Seni grafis sebagai salah satu bagian dari seni *fine art*, yang mengedepankan kebutuhan berkreasi seni muncul dari dalam diri seniman, juga telah mengalami banyak perkembangan, baik dari segi bentuk teknik dan media. Mulai dari teknik *relief print* atau cetak tinggi, *intaglio* atau cetak dalam, *serigraphy* atau cetak saring, dan *Planoigraphy* atau cetak datar.

Peluang kreatifitas yang bisa menghadirkan inovasi dalam karya seni grafis sebenarnya banyak sekali. Tanpa mengurangi keunikan dan keunggulan dari karakter seni grafis yaitu penduplikasian tak terhingga sehingga memunculkan sifat *omni present*, maka penciptaan

karya ini mengaplikasikan gagasan eksperimentasi dalam menghasilkan karya seni grafis yang inovatif yaitu menggabungkan dua teknik dalam proses penciptaan karya seni rupa yang berbeda, yang satu dengan proses mentransfer gambar dari cat minyak yang mengapung di atas air pada media dua dimensional yaitu *marbling* dan yang satunya adalah teknik pembuatan gambar dengan konsep kerja berupa membuat pola gambar dengan media dua dimensi yaitu kertas, yang dilobangi *Stencil*, membentuk obyek yang kemudian lobang tersebut diberi cat warna.

Penggabungan ke dua teknik pada penciptaan karya seni ini memanfaatkan prinsip seni grafis yaitu cetak mencetak atau membuat cetakan dua dimensi (*print making*) dan menghasilkan karya seni grafis *mono print* yang inovatif yaitu karya cetak grafis yang hanya tercetak sekali, sebab cetakan ke dua tidak akan persis sama dengan hasil cetakan pertama. Karya inovasi seni grafis *mono print* ini diharapkan bisa menjadi pengkayaan teknik dan bentuk dalam karya seni grafis.

Tujuan khusus dari penelitian yang mengambil judul "Penciptaan Karya Seni Grafis *Mono Print* eksplorasi figur punokawan dengan tek

-nik *STENLING* (menggabungkan teknik stensil dan teknik marbling)”, adalah menciptakan karya seni grafis *mono print* yang mampu menghadirkan karya seni grafis yang inovatif baik dari segi teknik maupun bentuk, dibanding karya seni grafis yang selama ini ada. Untuk itu tujuan penelitian ini juga untuk :

1. Menjelaskan proses penciptaan karya seni grafis *mono print* eksplorasi figur punokawan dengan teknik *STENLING* (menggabungkan teknik stensil dan teknik marbling)?
2. Menjelaskan bentuk karya seni grafis *mono print* eksplorasi figur punokawan dengan teknik *STENLING* (menggabungkan teknik stensil dan teknik marbling)?

Diharapkan hasil penelitian ini mampu menginspirasi seniman grafis untuk selalu berkarya dan bereksperimentasi menghasilkan karya-karya seni grafis yang kreatif, sehingga perkembangan karya seni grafis bisa lebih terbaca dan diminati khalayak pecinta seni rupa.

Seniman adalah manusia kreatif, aktivitas kreatif memanfaatkan material dalam setiap bidang seni, menyumbangkan pengharuman jiwa dan martabat kita sebagai bang-

sa dan seorang seniman yang unggul. Terkait dengan keterangan tersebut di atas, tugas seorang seniman yang juga sebagai agen kultural jelas tidak hanya bisa menciptakan karya seni secara kuantitas tapi secara kualitas juga harus ditunjukkan dengan selalu menghadirkan pemikiran-pemikiran kreatif dalam bereksperimentasi seni, mencoba menghadirkan, mengeksplorasi dan menyatukan nilai-nilai kebermainan dan pemberontakan menjadi proses kreatif yang mengarah terciptanya karya seni rupa yang baru dan inovatif.

Di tengah-tengah arus globalisasi yang sukar sekali dihadapi, muncullah kecenderungan untuk menemukan kembali *Indonesian Heritage* sebagai pola pengakuan jati diri dan refleksi identitas pribadi bangsa Indonesia. Salah satunya adalah peluang mengawinkan beberapa hal yang berkaitan dengan seni tradisi yang sudah ada, contohnya adalah wayang (figur Punokawan) dikawinkan dengan karya seni grafis yang inovatif *STENLING* (menggabungkan teknik stensil dan teknik marbling). Dalam penciptaan karya ini dimunculkan abstraksi figur tokoh pewayangan yang khas Indonesia yaitu Panakawan (Semar Gareng Petruk dan Bagong) seba-

gai salah satu karakter visual identitas Indonesia.

Perkembangan karya seni grafis yang kalah populer dengan karya seni lukis, salah satunya karena pemahaman para penggrafis yang kadang masih kaku hanya pada teknis dan media yang selama ini digunakan dalam penciptaan karya seni grafis yaitu *relief print* (*cetak tinggi*), *intaglio* (*cetak dalam*), *planography* (*cetak datar*), *serigraphy* (*cetak saring*). Para seniman grafis dalam hal ini dituntut untuk bisa memiliki sudut pandang yang luas terkait teknik dan media yang membuka peluang kekarya seni grafis yang lebih berkembang dengan tetap berpijak pada konsep cetak mencetak.

Keterbukaan pemikiran dan pemahaman yang dalam akan konsep seni grafis perlu diaktualisasikan dalam bentuk penciptaan karya yang inovatif secara kontinyu, sehingga kecintaan terhadap karya-karya seni grafis menjadi lebih terasa. Bagi khalayakpun karya seni grafis yang semakin variatif akan menjadi menu baru dalam menikmati karya seni rupa. Hal tersebut bukan tidak mungkin akan menambah popularitas dan penikmat karya seni grafis, sehingga bisa sepopuler karya seni lukis atau bah-

kan lebih. Salah satunya eksperimentasi cetak seni grafis monoprint yang dilakukan pada penciptaan karya seni grafis *monoprint* ini yang memanfaatkan teknik *STENLING* yaitu menggabungkan teknik *stencil* dan *marbling* dengan visual bentuk eksplorasi figur punokawan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini didesain menjadi penelitian eksperimentatif dengan metode penelitian artistik untuk menciptakan karya seni grafis monoprint, dengan cara menggabungkan teknik garap *marbling* dan teknik garap *Stensil*. Penelitian artistik ini menggunakan beberapa langkah penelitian, yaitu: (1) Riset dengan pendekatan etik, (2) Riset dengan pendekatan emik, dan (3) Kreasi artistik.

Pada tahapan riset dengan pendekatan etik, dilakukan studi pustaka beberapa buku seni rupa, artikel internet dan beberapa buku yang berhubungan dengan proses penciptaan karya seni rupa, serta menginformasikan beberapa penelitian dan eksperimentasi yang sudah pernah dilakukan sebagai rekam jejak dan penguat sebagai materi pendukung proses penelitian artistik yang terkait tekni *STENLING*, teknik stensil dan yang berkaitan

dengan Punkawan.

Sedangkan riset dengan pendekatan emik, mengamati beberapa karya seni grafis yang pernah ada untuk melihat potensi pengembangan yang perlu untuk dilakukan dan dicoba dalam upaya menciptakan karya seni grafis yang inovatif. Observasi yang dilakukan pada karya-karya di studio grafis Minggiran Yogyakarta. Studio Minggiran Yogyakarta adalah salah satu studio kerja untuk menghasilkan karya-karya seni grafis, baik yang konvensional secara teknik maupun yang bersifat eksperimental, namun masih dalam kaidah grafis.

Selain itu juga dilakukan wawancara kepada beberapa seniman grafis, guna meyakinkan bahwa teknik yang akan dibuat pada proses penelitian artistik ini berpeluang untuk menjadi bagian dari kebutuhan pengembangan karya seni grafis yang inovatif. Salah satu wawancara yang dilakukan dengan seniman grafis yang tergabung dalam studio grafis minggiran Yogyakarta, yaitu Alexander Nawangseto Mahendrapati, yang juga seorang dosen seni grafis di ISI Surakarta.

Kreasi artistik mempunyai beberapa tahapan, yaitu: eksperimen-tasi, perenungan, perwujudan dan yang terakhir adalah evaluasi, di-

mana setelah proses pembentukan selesai, dilakukan proses evaluasi salah satunya penguatan pada proses finishing tiap karya, baik secara bentuk teknik maupun komposisi.

PEMBAHASAN

Marbling adalah visual mirip dengan tekstur batu marmer atau pualam. Awalnya disebut *suminagashi* (Jepang) dan seni *Ebru* (turky).

Menurut tulisan Eric, "SUMINAGASHI, Teknik Melukis Di atas Air" dalam <http://j-cul.com/suminagashi-teknik-melukis-diatas-air/> diunduh yang diunduh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.00 WIB, Marbling atau Suminagashi atau Ebru adalah berupa tinta atau cat yang mengapung di atas air untuk dibentuk atau dipola dan kemudian diserap menggunakan media lain berupa kertas atau kanvas atau yang lainnya (media yang memiliki daya serap) dengan menempelkannya pada tinta atau cat mengapung di permukaan air tersebut. *Suminagashi* berasal dari Jepang pada awal abad ke-12 merupakan teknik kuno yang digunakan untuk melukis diatas air yang menghasilkan *marbleized* (tekstur seperti marmer) di atas kertas. Secara ha

-rafiah *Suminagashi* artinya “ink-flo-ating” atau “tinta mengambang” yang mengacu pada tinta *sumi-e* yang awalnya digunakan dalam teknik ini. Teknik *marbling* inilah yang dalam penelitian ini dipilih untuk digabungkan dengan teknik *stencil*, untuk menghasilkan karya seni grafis *mono print*.

Teknik Stensil dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah alat untuk merekam atau mencetak tulisan, gambar dan sebagainya (KBBI online). Jadi Stensil adalah teknik seni yang menggunakan cetakan sebagai alat utamanya. Pada awal perkembangannya teknik stensil digunakan untuk keperluan sablon, tanda instansi ataupun plat kendaraan. Pada sebuah artikel tentang pengertian stensil diinformasikan merupakan bahan hasil cetakan yang dibuat dengan cara meletakkan bahan objek (kertas dan sebagainya) di bawah bahan induk (master) yang telah dilobangi sesuai dengan pola yang hendak dicetak, kemudian di atasnya dilewatkan tinta khusus sehingga pada bahan obyek dihasilkan cetakan sesuai dengan pola pada bahan induk.

Sebagai sumber ide visual penciptaan, dalam studi penciptaan ini adalah figur punakawan dalam

wayang kulit purwa.

Punakawan merupakan tokoh dalam wayang yang merupakan bagian dari dunia wayang yang eksistensinya hanya terdapat di Indonesia. Hal ini karena dalam sejarah perwayangan di India tidak terdapat tokoh Punakawan. Punakawan adalah tokoh yang khas dalam wayang Indonesia. Mereka mempunyai karakter unik dan bisa menjalankan berbagai macam peran, seperti pengasuh dan penasihat para ksatria, penghibur, kritikus, pelawak bahkan sebagai penutur kebenaran dan kebajikan.

“Puna” atau “pana” dalam terminologi Jawa artinya memahami, terang, jelas, cermat, mengerti, cerdik dalam mencermati atau mengamati makna hakekat di balik kejadian-peristiwa alam dan kejadian dalam kehidupan manusia. Sedangkan kawan berarti pula pamong atau teman. Jadi Punakawan mempunyai makna yang menggambarkan seseorang yang menjadi teman, yang mempunyai kemampuan mencermati, menganalisa, dan mencerna segala fenomena dan kejadian alam serta peristiwa dalam kehidupan manusia. Punakawan dapat pula diartikan sebagai seorang pengasuh, pembimbing yang memiliki kecerdasan fikir, ketajaman

batin, kecerdikan akal-budi, wawasannya luas, sikapnya bijaksana, dan arif dalam segala ilmu pengetahuan. Ucapannya dapat dipercaya, antara perkataan dan tindakannya sama, tidaklah bertentangan (Lisbijanto, 2013: 26).

Sumber lain menyatakan bahwa Punakawan hanya digambarkan sebagai rakyat kecil, berpakaian berpoleng dan tubuh-tubuh aneh. Sekalipun begitu Punakawan adalah orang sakti, yaitu titisan para dewa. Punakwan ini adalah jelmaan dari para Dewa yang hanya menyamar menjadi rakyat jelata, yang menjelma menjadi penyelamat, penyeimbang, dan hadir dengan segala sikapnya (Kerdijk, 2008: 177).



Gambar 1

Punakawan: Semar, Gareng, Petruk, Bagong

Sumber:

<https://www.google.co.id/search?q=gambar+punakawan>, diunduh oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB

Tokoh Punakawan terdiri atas Semar, Nala Gareng, Petruk dan

Bagong tersebut dibuat sedemikian rupa mendekati kondisi masyarakat Jawa yang beraneka ragam, karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti penasehat para ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebajikan (Tanudjaja, 1999).

Dalam studi penciptaan karya seni ini penulis mencoba mengolah dan menginterpretasi sosok atau tokoh Bagong dulu, dan dimungkinkan untuk keberlanjutannya nanti akan mencoba mengeksplorasi dan mengolah seluruh tokoh Punakawan ini. Hal ini terkait kehati-hatian penulis dalam memahami tokoh yang akan ditampilkan sesuai dengan interpretasi penulis.

Sudah disinggung di atas, bahwa proses studi penciptaan seni grafis ini akan menggunakan teknik *marbling*. Nawangseto, menjelaskan tentang kemungkinan teknik *marbling* digunakan dalam seni grafis selama ada "matrik" yang menjadi perantara cetak pada media transfernya yaitu kertas, kain atau apa saja. Nawangseto bisa menerima *marbling* termasuk cetak dengan materi cat dipermukaan air yang ditransfer atau dicetak pada permukaan media lain seperti kertas (wawancara, 11 Juli 2017).

A. Proses Penciptaan Karya Seni

Menyiapkan alat bahan

Proses penciptaan karya seni grafis monoprint dengan teknik STENLING ini, secara teknis memerlukan peralatan bahan yang sama dengan ketika membuat karya marbling dan maupun karya grafis dengan teknik stensil. Adapun beberapa alat bahan tersebut adalah: kawat kecil, sumpit, kuas kecil, gunting, pisau cutter, mangkok tempat mencampur cat, lem *Spray Mount*, kain perca, kipas tangan, loyang lebar tempat air (alat) dan cat minyak, tinner, kanvas, kertas (bahan).

Membuat Sketsa dan pola Gambar Siluet Figur Punokawan.

Sebelum memasukkan cat minyak pada permukaan air, lebih dulu dibuat perancangan gambar figur tokoh Punokawan sebagai pola cetakan dari bahan kertas. Pertama kita buat gambar figur tokoh Punokawan, (Semar, Gareng, Petruk atau Bagong). Kemudian potong menggunakan cutter atau gunting sehingga dihasilkan dua potongan yaitu potongan bentuk figur tokoh Punokawan dan kertas berlobang yang membentuk figur tokoh Punokawan.



Gambar 2

Kertas berlobang dan potongan membentuk figur tokoh Punokawan Petruk

Membuat gambar visual dengan cat minyak mengapung di atas air.

Sebelum mencetak gambar dari cat mengapung di atas air lebih dulu disiapkan loyang yang berisi air secukupnya dan persiapkan cat minyak yang akan dituangkan dalam air. Pertama loyang tempat air disisi dengan air secukupnya, agak penuh, tapi tidak sampai sejajar dengan tinggi kedalaman loyang, agar air dan cat tidak tumpah keluar.



Gambar 3

Loyang berisi air

Setelah air siap, maka kemudian disiapkan cat minyaknya, tapi sebelumnya dicampur dulu dengan pengencernya yaitu tinner pada sebuah mangkok, sesuai warna yang dibutuhkan di tiap-tiap mangkok. Campuran minyak tinner diatur sesuai kebutuhan efek tebal tipisnya cat. Semakin banyak pengencer tinnernya maka cat mengapung akan semakin tipis, namun efeknya kadang tidak menggumpal, tapi melebar, kesegala arah. Bila minyak tinner pengencernya sedikit cat mengapung akan lebih tebal.



Gambar 4

Campuran cat dan tinner dalam mangkok

Setelah cat minyak yang sudah dicampur tinner disiapkan, maka segera dibuat gambar dari cat mengapung di atas air, dengan cara menuangkan cat minyak yang sudah encer ke dalam air.

Cat yang sudah mengapung di atas air kemudian dibentuk meng

gunakan kawat kecil dan kadang dibuat lebih ekspresif dengan cara dipecah pengumpulan catnya menggunakan sumpit. Bahkan untuk memunculkan efek artistik dari aliran cat di atas air digunakan juga efek tiup dari angin dengan cara mengkipaskan kipas angin tangan secara perlahan pada permukaan air.



Gambar 5

Menuangkan cat minyak pada air dalam Loyang

Mencetak dan mentransfer gambar diatas air pada permukaan kanvas

a. Proses Mencetak Tahap I

Sebelum mentransfer gambar pada kanvas, dan sambil menunggu cat di atas air sedikit mengental (tapi tidak terlalu kering), disiapkan pola gambar figur tokoh Purnakawan yang ditempelkan pada permukaan kanvas dengan cara memberi lem semprot pada kertas pola

kemudian ditempelkan pada permukaan kanvas.



Gambar 6

Pola figur tokoh Punokawan Petruk dari kertas yang sudah ditempelkan pada permukaan kanvas.

Setelah pola gambar siap digunakan untuk mencetak maka segera diproses mencetak cat mengapung di atas air yang tadi sudah disiapkan dan cukup kering untuk ditransfer pada kanvas. Masukkan kanvas pelan-pelan dari bawah secara mendatar, dan tekan kebawah sampai tenggelam kanvasnya ke dalam air.



Gambar 7

Mentransfer atau mencetak gambar dari cat mengapung di atas air pada permukaan kanvas yang sudah terdapat pola (stencil) gambar tokoh Punokawan Petruk.

Setelah cukup dan dirasa cat sudah tertransfer maka kanvas yang ditemggelamkan tadi diangkat dan ditiriskan agar mengering. Cara mengeringkan jangan dimiringkan tapi lebih baik tetap dalam kondisi mgambar menghadap ke atas.



Gambar 8

Hasil cetakan pada proses pertama.

Biarkan hasil cetakan apa adanya segala efek visual yang terjadi adalah bagian dari improfisasi dan eksperimentasi penelitian ini.

b. Proses Mencetak Tahap II

Untuk mendapatkan gambar *background* dari abstraksi bentuk figur tokoh Punokawan Petruk yang

dibuat maka dilakukan lagi, pe-
nuangan cat mengapung di atas air
dengan warna yang sesuai ke-
butuhan untuk background subjek
matter yaitu abstraksi figur Puna-
kawan.



Gambar 9

Menuangkan cat mengapung di atas air
untuk warna background

Setelah cat dituangkan di-
permukaan air, tunggu sebentar
agar sedikit terjadi pengentalan cat
mengapung yang akan ditransfer
pada kanvas yang sudah ada
gambar abstraksi figur Punokawan
tokoh Petruk proses pertama tadi.
Sambil menunggu dipersiapkan pe-
nutupan gambar abstraksi figur
Punokawa Petruk pada kanvas tadi
dengan potongan kertas dari pola
gambar petruk dari kertas tadi.
Agar ketika kanvas dimasukkan ke
dalam air untuk mencetak warna
background, gambar abstraksi figur

Punakawa Petruk pada kanvas ter-
tutup terlindungi dan tidak terkena
cat untuk *background*.



Gambar 10

Menutup gambar hasil cetakan pada proses
pertama yaitu gambar abstraksi figur
Punokawa Petruk

Setelah gambar abstraksi fi-
gur Punokawa Petruk tertutup dan
terlindungi maka langkah berikut-
nya adalah mentransfer atau men-
cetak gambar *background* dari cat
mengapung di atas kanvas pada
kanvas proses pertama tadi.



Gambar 11

Mentransfer atau mencetak gambar
dari cat mengapung di atas air pada
permukaan kanvas yang sudah terdapat
gambar abstraksi Punokawan Petruk.

Proses mencetaknya sama dengan proses yang pertama, namun sedikit memilih arah cat agar bisa memunculkan warna kontras dengan hasil cetakan pertama tadi yaitu berupa subjek matter gambar abstraksi Punokawan Petruk.



Gambar 12

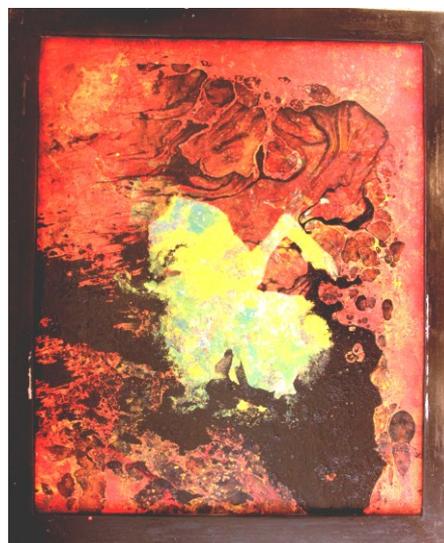
Hasi cetakan pada proses pertama.

Hasil dari cetakan kedua ini sudah bisa kita lihat sebuah abstraksi figur tokoh Punakawan dengan menggabungkan dua teknik dalam penciptaan karya seni rupa, yang sangat dekat dengan proses mencetak yaitu *marbling* dan stensil.

Finishing

Setelah karya mono print berupa abstraksi figur Punakawan se-

lesai maka diberikan pigura yang akan lebih meningkatkan nilai estetika visual yang tampak.



Gambar 13

Abstraksi figur Semar

Pada proses penelitian ini yang menjadi kendala adalah masalah angin yang kadang terlalu kencang ketika bekerja diluar ruangan, sehingga sedikit mempengaruhi bentukan gambar pada cat mengapung di atas air yang akan diceta. Solusinya adalah selama proses pembuatan bisa dilakukan di dalam ruangan dengan fentilasi yang cukup.

SIMPULAN

Gagasan penciptaan karya seni grafis mono print memanfaatkan Teknik STENLING (pengga-

bungan antara teknik Marbling dan teknik Stencil) ini merupakan bagian menangkap peluang-peluang pengembangan teknik dan bentuk penciptaan karya seni grafis. Kedua teknik ini yaitu marbling dan stencil, secara dasar memiliki karakter dan prinsip yang sama dalam proses dasar cetak, berupa mentransfer gambar dari pola gambar yang dibuat ke media lain atau dicetak. Pada proses aplikasi gagasan teknik stenciling dalam penciptaan karya seni grafis monoprint ini, terutama adalah membawa teknik marbling masuk menjadi bagian teknik cetak yang dimanfaatkan, dan digabungkan dengan teknik stencil yang hasilnya adalah karya seni grafis monoprint yang memiliki karakter abstraksi yang artistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Diane Vogel Maurer with Paul Maurer, MARBLING, A Complete Guide to Creating Beautiful Patterned Papers and Fabrics, 1994 by Michael Friedman Publishing Group, Inc. New York.**
- Bing Bedjo Tanudjaja, Punakanwan Sebagai Media Komunikasi Visual, Yogyakarta, Aneka Ilmu, 1999.**
- Eksperimentasi Penciptaan Bentuk Abstraksi Alam Dalam Karya Seni Lukis Dengan Mengeksplorasi Mixed Media Terutama Reaksi Kimia Antara Cat Minyak dan Berbagai Mediumnya Di Atas Air, Pe-rumusan Eksperimentasi Drs. IGN Nurata, oleh Much Sofwan Zarkasi, pada Program Pengembangan Ilmu Budaya ISI Surakarta, No. 2225/D/T/2007.**
- Herry Lisbijanto, Wayang, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013**
- Much. Sofwan Zarkasi, 2007, Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2007.**
- Much. Sofwan Zarkasi, 2008, Studi Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Hot Print di Atas Kaca, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2008**
- Rohidi, T. R. (2000), Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan - an, Bandung, STSI press, 3,19-20,**
- Setengah Abad Seni Grafis Indonesia, Jakarta, KPG (ke pustakaan Populer Gramedia) dan Bentara Budaya, 2000**
- Sutopo, HB. (1996), Penelitian Kualitatif (Sebuah Pendekatan Interpretatif Bagi Pengkajian Proses dan Makna Hubungan antar Subjektif), Surakarta, Universitas Sebelas Maret (UNS) Press.**
- Humar, Sahman, 1993,"Mengenal**

Dunia Seni Rupa”, IKIP Semarang Press.

Walker, John, 1976, “Glossary Of Art, Architecture and Design Since 1945”, Clive Bingley London & Linnet Books Hamden.Conn

Wartono, Teguh, 1988, “Mengenal Wayang dan Asal-Usulnya (Me yang)”, Surakarta:Tiga Serangkai.

Deni Rahman, M.Sn : Seniman Grafis, yang tergabung dengan studio Minggiran Yogyakarta, dan staf pengajar seni grafis di Prodi seni Murni ISI Surakarta

Sumber Lain

Eric ““SUMINAGASHI” Teknik Melukis Diatas Air” dalam <http://j-cul.com/suminagashi-teknik-melukis-diatas-air/diunduh> oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.00 WIB

<http://arti-definisi-pengertian.info/pengertian-stensil/>, oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB

Yokimirantiyo “ Mengenal Karakter Tokoh Punakawan” dalam <http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2013/01/mengenal-karakter-tokoh-punakawan.html> diunduh oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB

Narasumber

Theresia Agustina Sitompul, M.Sn. : Seniman Grafis, yang tergabung dengan studio Minggiran Yogyakarta, dan staf pengajar seni grafis di Prodi seni Murni ISI Surakarta

Alexander Nawangseto Mahendrapati, M.Sn. : Seniman Grafis, yang tergabung dengan studio Minggiran Yogyakarta, dan staf pengajar seni grafis di Prodi seni Murni ISI Surakarta