

CETAK TELAPAK TANGAN SEBAGAI STRATEGI KREATIF PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA POTRET TOKOH WAYANG

Much. Sofwan Zarkasi¹, Bening Tri Suwasono²

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta^{1,2}
sofwanzarkasi@gmail.com¹, bening_trisuwasono@yahoo.co.id²

ABSTRACT

Artistic research which took the title of Printing the Palm as a Creative Strategy in the Creation of Portrait of Wayang Figure, in 2019 by Much. Sofwan Zarkasi and Bening Tri Suwasono, based on the existing opportunities related to creativity and experimentation in fine art that utilizes print printing techniques. One of them is creating mono print graphic art with primitive printing process utilizing the palm of the hand, to bring up images of wayang figures on the surface of canvas or paper. So this research aims to open up opportunities as wide as possible related to creativity in print art print. The method applied in artistic research in the form of the creation of this work is the creation method of L.H. Chapman who divided the three stages in the process of creation, namely 1) Finding Ideas, 2) Perfecting, developing and consolidating initial ideas, 3) visualization of the media. Experimentation in this creation process is the technique of printing the palm of the hand on the surface of the canvas or paper, the result of which is a monoprint of graphic artwork in the form of a picture that has a unique character, namely the appearance of a handprint shape in which there is a portrait picture of a puppet character.

It is hoped that the Printing of Palm as a Creative Strategy for the Creation of a Portrait of Puppet Art which has a dimension of tradition can provide a diversity of innovations, both techniques and forms, in the development of visual arts, especially printing.

Keywords: *Print, Palm, Hand, Feet, Fine Art.*

ABSTRAK

Penelitian artistik yang mengambil judul Cetak Telapak Tangan Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang, tahun 2019 oleh Much. Sofwan Zarkasi dan Bening Tri Suwasono ini, didasari adanya peluang yang ada terkait kreatifitas dan eksperimentasi pada karya seni rupa yang memanfaatkan teknik cetak mencetak. Salah satunya adalah menciptakan karya seni grafis mono print dengan proses cetak primitive memanfaatkan telapak tangan, untuk memunculkan gambar tokoh wayang pada permukaan kanvas atau kertas. Maka penelitian ini bertujuan untuk membuka peluang selebar-lebarnya terkait kreatifitas pada karya seni rupa cetak mencetak. Metode yang diterapkan dalam penelitian artistik berupa penciptaan karya ini adalah metode penciptaan dari L.H. Chapman yang membagi tiga tahapan dalam proses penciptaan, yaitu 1) Menemukan Gagasan, 2) Menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, 3) visualisasi pada media. Eksperimentasi pada proses penciptaan ini adalah teknik cetak telapak tangan pada permukaan kanvas atau kertas, yang hasilnya adalah karya seni grafis monoprint berupa cetakan gambar yang memiliki karakter unik yaitu munculnya bentuk cetakan tangan yang di dalamnya terdapat gambar potret tokoh wayang.

Diharapkan Cetak Telapak Tangan Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang yang berdimensi tradisi ini bisa memberi keragaman inovasi baik teknik maupun bentuk pada perkembangan karya seni rupa terutama seni cetak mencetak.

Kata kunci: Cetak, Telapak, Tangan, Kaki, Seni Rupa.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan seni cetak mencetak sebagai salah satu bagian dari seni *fine art*, yang mengedepankan kebutuhan berkreasi seni muncul dari dalam diri seniman, telah mengalami banyak perkembangan, baik dari segi bentuk teknik dan media. Meskipun salah satu karakter seni cetak adalah bersifat bisa diperbanyak atau duplikasi, namun bisa juga bersifat *mono print*, yang memanfaatkan sistem cetak menghasilkan satu cetakan dan tidak bersifat duplikasi.

Seni cetak mencetak yang berkembang sekarang telah membuka peluang terbukanya ide-ide kreatif terkait bentuk, teknik dan media yang digunakan dalam berkarya seni. Pada penelitian artistik ini, ingin memanfaatkan apa yang sudah diberikan oleh Allah SWT, yaitu anggota badan yang sempurna, tepatnya telapak tangan dan tapak kaki sebagai media cetak yang menghasilkan karakter unik dalam visual hasil cetaknya. Bentuk cetakan telapak tangan dan kaki sebagai karakter visual adalah menjadi bagian penting karya ini. Pilihan potret tokoh wayang sebagai visual gambar pada cetakan telapak tangan dan kaki, juga menjadi keunikan sendiri, sebab karya seni cetak ini menjadi karya seni rupa yang tidak meninggalkan dimensi seni tradisi. Cetak telapak tangan dan kaki sendiri merupakan teknik cetak primitive yang mana sudah dilakukan oleh orang-orang primitive yaitu orang pra sejarah ketika mengekspresikan sesuatu pada dinding-dinding goa atau batu.

Di tengah-tengah arus globalisasi yang sukar sekali dihadap, 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 potret tokoh wayang dikawinkan dengan karya seni yang inovatif berupa karya seni cetak atau seni grafis monoprint dengan memanfaatkan telapak tangan dan kaki sebagai media cetak pada permukaan kanvas atau kertas. Penelitian artistik ini memunculkan visual potret tokoh wayang sebagai salah satu karakter visual tradisi Indonesia.

Keterbukaan pemikiran dan pemahaman yang dalam akan penciptaan karya seni rupa perlu diaktualisasikan dalam bentuk penciptaan karya yang inovatif secara kontinyu, sehingga kecintaan terhadap karya-karya seni rupa menjadi lebih terasa. Bagi khalayakpun karya seni rupa inovatif yang semakin variatif akan menjadi menu baru dalam

menikmati karya seni rupa. Salah satunya eksperimentasi penelitian artistik, cetak telapak tangan dan kaki sebagai strategi kreatif penciptaan karya seni rupa potret tokoh wayang.

Maka melalui anggota badan yaitu telapak tangan dan kaki sebagai media cetak ini akan dilakukan eksperimentasi terkait teknik, media, maupun bentuk karya seni rupa yang ingin diciptakan. Telapak tangan sendiri memiliki karakter yang unik, yaitu karakter visual cetakan telapak tangan yang menunjukkan lima jari yang memiliki ruas-ruas, kemudian garis-garis tangan akan tetap tampak dan menjadi karakter visual yang unik.

Pada penelitian artistik ini telapak tangan dilukis wajah tokoh wayang secara manual dengan menggunakan cat minyak, dan kemudian setelah lukisan pada telapak tangan dan kaki selesai kemudian dicetakkan atau di *stamp* kan pada permukaan media kanvas atau kertas, dengan ditekan pelan-pelan agar semua permukaan telapak tangan atau kaki yang dilukis dapat tercetak seluruhnya pada media.

Berdasarkan hal tersebut penelitian penciptaan artistik kali ini mengambil judul *Cetak Telapak Tangan Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang*. Karya inovasi seni rupa memanfaatkan media telapak tangan dan kaki dan hasilnya *mono print* potret tokoh wayang dalam telapak tangan atau kaki ini diharapkan dapat menjadi pengkayaan nilai artistik baik dari segi teknik dan bentuk dalam karya seni cetak mencetak.

Tujuan khusus dari penelitian yang mengambil judul “ Cetak Telapak Tangan Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang”, adalah melakukan penelitian artistik melalui proses menciptakan karya seni cetak atau seni grafis monoprint, yang memanfaatkan telapak tangan sebagai media cetak visual berupa potret tokoh wayang pada permukaan kanvas atau kertas.

B. Kajian Literatur

Berkaitan dengan penelitian atau tulisan tentang seni cetak memanfaatkan telapak tangan dan kaki ini secara khusus belum ada yang ada adalah beberapa tulisan yang menginformasikan metode pembelajaran kreatifitas kepada anak salah satunya lewat seni cetak memanfaatkan tangan, dan beberapa alat bahan lainnya seperti pelepah pisang, daun. Contohnya adalah tulisan skripsi saudara Bernadeta Retno Muningsgar dalam rangka memperoleh gelar sarjana dari Universitas Negeri Yogyakarta, pada tahun 2014 yang berjudul “*Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Mencetak Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Caturharjo Ngaglik, Caturharjo, Sleman*”. Hasil skripsi tersebut menginformasikan beberapa metode pendidikan untuk memunculkan daya kreatif anak usia dini melalui berkarya seni rupa. Diinformasikan dalam tulisan tersebut tepatnya

halaman 31 dan 32, bahwa salah satu metode berkarya seni rupa adalah melalui teknik cetak menggunakan daun, pelepah pohon pisang bahkan tangan mereka sendiri.

Kemudian berkaitan dengan karya seni yang memanfaatkan cetak tangan atau anggota tubuh, juga sudah ada beberapa salah satunya adalah yang dilakukan Ibu Fitriani, di Makasar yang khusus membuka bisnis karya seni berupa cetak tangan dan kaki bayi untuk mengabadikan momentum tumbuh kembangnya anak waktu kecil yang unik. Namun cetakan tangan dan kaki tersebut dalam bentuk tiga dimensi, yang dicetak memanfaatkan bahan jelly powder yang terbuat dari bahan rumput laut, jadi tidak berbahaya bagi kulit bayi, atau anak-anak.

Memang teknik cetak tangan ini dalam bentuk karya seni, sudah ada beberapa, kebanyakan teknik ini diajarkan sebagai teknik kreatif dalam teknik dasar seni rupa. Karya-karya yang dihasilkan dengan teknik cetak tangan inipun kebanyakan dalam bentuk abstrak atau mendekati bentuk tertentu.

Adapun beberapa karya seni rupa yang pernah dibuat terkait pemanfaatan tangan sebagai media kreatif cetak adalah sudah ada sejak zaman pra sejarah, dengan cara mencetak bentuk tangan pada gua-gua, salah satunya yang pernah ada yaitu di Pulau Sulawesi. Gambar bentuk tangan yang seperti disemburkan warna pada telapak tangan yang ditempelkan pada dinding batu goa.



Gambar 01.

Visual cetak gambar telapak tangan pada Goa di Sulawesi pada masa prasejarah, download file oleh Zarkasi 2019 dari <httpswww.suara.comtekno20171229193426> karya-seni-purba-di-sulawesi-dan-seniman-paling-awal-di-duniautm_campaign=popupnews (kiri)

Gambar anak sedang mencetakkan telapak tangan pada dinding, copy file oleh Zarkasi 2019 pada <https://www.yenisovia.com/2017/11/cara-membuat-dan-bermain-finger-painting.html>. (kanan)

Pada gambar-gambar prasejarah tersebut bentuknya adalah hanya sekedar bentuk tangan warna-warni, yang mungkin menyimbolkan sesuatu kepercayaan pada

masa itu sebagai bentuk ritual atau kebutuhan lainnya. Karya seni yang memanfaatkan telapak tangan sebagai medianya ini juga sering digunakan sebagai materi pembelajaran pada pembelajaran anak-anak di sekolah. Baik dalam kelas-kelas maupun dalam tulisan *online*, seperti dalam blok pendidikan parenting yang ditulis oleh Ibu Yeni Sovia. Selain itu juga ada beberapa karya abstrak seni rupa yang memanfaatkan telapak tangan sebagai media kreatifnya, dengan mencetakkan telapak tangan yang sudah diberi cat warna-warni ke media gambar.

Beberapa contoh karya yang memanfaatkan telapak tangan sebagai media cetak tersebut kebanyakan masih dalam bentuk abstrak dan beberapa masih pada kebutuhan untuk pendidikan. Pada penelitian artistik ini yang dimunculkan adalah potret tokoh wayang sebagai pilihan obyek visual yang dilukiskan pada tangan dan dicetakkan pada kanvas atau kertas.

C. Metode Penciptaan

Seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang penelitian ini bahwa penelitian artistik ini akan menciptakan karya seni cetak memanfaatkan telapak tangan dan telapak kaki sebagai strategi kreatif penciptaan karya seni rupa potret tokoh wayang yang hasilnya adalah mono print potret tokoh pewayangan, maka penelitian artistik ini melakukan beberapa tahapan riset berupa riset etik, emik dan kreasi artistik, menggunakan teori L.H. Chapman yang dikutip Humar Sahman, 1993, dalam bukunya *Mengenal Dunia Seni Rupa*, yang menjelaskan tahapan dalam proses penciptaan karya yaitu: tahap pertama, upaya menemukan gagasan, yaitu bagaimana upaya seniman dalam mencari sumber inspirasi yang nantinya berhubungan dengan ide atau gagasan berkaryanya. Tahap ke dua, tahap menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, yaitu bagaimana seniman menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awalnya yang dalam hal ini nanti berhubungan dengan pencarian bentuk, pilihan medium, alat, bahan dan teknik. Tahap ke tiga, adalah tahap visualisasi ke dalam media yaitu bagaimana seniman memvisualisasikannya ke dalam media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Menemukan Gagasan

Proses menemukan gagasan adalah bagaimana penelitian artistik ini mencari sumber inspirasi untuk penciptaan karya. Sumber inspirasi tersebut digali dari sesuatu

yang menyentuh batin yaitu terkait inovasi karya seni grafis dan bentuk visual yang berdimensi tradisi yaitu wayang Purwo. Dalam rangka mendekati sumber inspirasi tersebut penelitian ini melakukan beberapa pengamatan yaitu :

1. Pada beberapa karya Seni Grafis Kegiatan yang dilakukan adalah melihat dan mengamati beberapa karya seni rupa yang berbasis seni grafis atau seni cetak yang pernah ada dan untuk melihat potensi-otensi pengembangan yang perlu untuk dilakukan dan dicoba dalam upaya menciptakan karya seni rupa terutama seni cetak yang inovatif. Beberapa karya yang dilihat adalah pada beberapa pameran seni grafis yang berlangsung di Balai Soedjadmoko Surakarta, seperti Pameran karya seni grafis pemenang kompetisi Trienal Seni Grafis IndonesiaV, kemudian pameran Tugas Akhir mahasiswa ISI Surakarta,. karya-karya mahasiswa program studi seni grafis di kampus ISI Surakarta. Pengamatan juga dilakukan pada beberapa katalog pameran yang mempresentasikan karya seni grafis. Adapun hasilnya adalah kebanyakan karya grafis yang dibuat sampai pada karya akhir TA nya adalah masih konvensional, yaitu *relief print* (cetak tinggi) yaitu; teknik cukil *hardboard* dan *lino*, kemudian *Intaglio* (cetak dalam) yaitu *etsa*, *dry point*, kemudian Silk Screen (cetak saring/sablon), dan campuran antara *intaglio* dan *silk screen*, maupun *stencil*. Karya yang memanfaatkan *hand print* belum ada, masih hanya sebatas utk kegiatan metode pendidikan pada anak.
2. Pada bentuk tokoh Wayang Purwo Mendekati sumber inspirasi pada bentuk tokoh wayang Purwo, adalah untuk mencari bentuk dari tokoh yang bisa mewakili inspirasi kekaryaannya yang mengamngkat dimensi tradisi dari karakter tokoh pewayangan. Pengamatan bentuk tokoh wayang dilakukan pada beberap wayang kulit purwo yang dilihat melalui buku tentang wayang, salah satunya buku dari penulis Agus Ahmadi yang berjudul "Kriya Wayang Kulit Purwa". Selain dari buku juga melihat mendekati sumber inspirasi berupa bentuk tokoh pewayangan dari internet, diantaranya adalah adalah Wajah tokoh wayang Dosomuko, Tokoh Punokawan.

B. Menyempurnakan, Mengembangkan dan Memantapkan Gagasan Awal

1. Eksperimentasi Melalui Studi Visual dan Teknik

Pada proses ini, dilakukan beberapa eksperimentasi berkenaan dengan bentuk dan ukuran tokoh pewayangan yang digambar pada telapak tangan dan teknik terkait alat dan bahan yang digunakan. Penelitian artistic ini memilih menggunakan cat minyak sebagai mediumnya, mengingat proses pembuatan gambar pada tangan memerlukan waktu, sehingga perlu cat atau medium yang tidak mudah kering. Cat minyak ini juga

sangat cocok untuk proses yang memanfaatkan teknik cetak tangan ini. Beberapa percobaan eksperimen yang dilakukan ditemukan catatan yaitu: Pada waktu proses membuat gambar pada telapak tangan penggunaan cat minyaknya harus menggunakan pengencer minyak yang cukup, sebab bila terlalu kering akan sulit dicetak. Atau gambar tidak bisa tercetak pada medium kanvas dengan baik. Hasil cetakan tidak bisa rata.



Gambar 02.

Materi gambar percobaan cat yang kurang minyak pengencernya (kiri) dan Hasil cetakan percobaan cat yang kurang minyak pengencernya (kanan)

Sumber foto: Zarkasi, 2019.

Untuk proses pembuatan gambar pada telapak tangan, lebih difokuskan pada wajah tokoh wayang, sebab bila yang digambar satu tubuh wayang, maka bentuk tokoh wayang tampak terlalu kecil dan tidak bagus untuk komposisi visualnya. Oleh karena itu penggambaran potret tokoh wayang dan telapak tangan lebih baik fokus pada wajah tidak utuh sebab media telapak tangan lebih membantu secara bentuk dan ukuran hanya untuk potret wajah tokoh wayang.

b. Merubah Kebiasaan Kerja

Pada proses penelitian artistic ini, ada sesuatu yang dihadirkan yaitu bila biasanya dalam karya seni grafis mencetak menggunakan medium atau master gambar cetak yang biasa digunakan dalam berkarya seni grafis seperti, hardboar, lino, silk screen, logam, maka pada penelitian artistic ini memanfaatkan telapak tangan sebagai medium gambar dan master cetaknya.

c. Menelusuri Makna dan Simbolik.

Pemilihan tokoh wayang sebagai subyek visual dalam penelitian artistik, karena keinginan untuk memunculkan karya-karya yang berdimensi tradisi Indonesia dalam setiap karya seni rupa, terutama karya seni grafis. Bentuk potret tokoh Punokawan dipilih karena dalam cerita pewayangan Purwo, tokoh Punokawan (Semar, Gareng, Petruk dan Bagong) memang hanya ada dalam cerita wayang di Indonesia. Tokoh Punokawan sendiri memiliki makna dalam bentuk dan keberadaannya sebagai bagian gambaran dari tuntunan dalam lakon pewayangan.



Gambar 03.

Semar, Gareng, Petruk, Bagong

Sumber foto: dalam laporan penelitian zarkasi Copy file oleh zarkasi, 2019

Punakawan itu berasal dari kata-kata Puna dan Kawan. Puna berarti susah; sedangkan kawan berarti kanca, teman atau saudara. Jadi arti Punakawan itu juga bisa diterjemahkan teman/saudara di kala susah. Ada penafsiran lain dari kata-kata Punakawan. Puna bisa juga disebut Pana yang berarti terang, sedangkan kawan berarti teman atau saudara. Jadi penafsiran lain dari arti kata Punakawan adalah teman atau saudara yang mengajak ke jalan yang terang¹.

Tokoh lainnya seperti tokoh raksasa Prabu Dhosomuko, juga memiliki Prabu Dasamuka dalam pewayangan dianggap sebagai lambing angkara murka, serakah, tamak, sekaligus lambang sifat ulet dalam mengejar cita-cita. Untuk

¹ Yokimirantiyo " Mengenal Karakter Tokoh Punakawan" copy oleh zarkasi 2019 dalam penelitian Zarkasi

mengejar keinginannya, selain ulet dan gigih, ia juga sering menghalalkan segala cara². Makna gambaran orang yang berkuasa namun bertindak angkuh, sombong. Antara tokoh Punokawan dan Dosomuko dan beberapa tokoh raksasa dalam penelitian artistik ini selain dipilih karena bentuknya yang khas Indonesia namun juga sebagai penggambaran dan tuntunan antara sifat baik dan buruk.

d. Mempertimbangkan Tujuan dan Sarana

Berkaitan dengan tujuan penelitian artistik ini adalah menciptakan karya seni grafis yang memanfaatkan telapak tangan guna menghasilkan cetakan potret tokoh pewayangan, maka penelitian ini menggunakan beberapa alat dan bahan yang digunakan antara lain :

1. Cat minyak: menggunakan cat minyak karena proses penelitian artistik ini memerlukan medium cat yang tidak mudah kering dan bisa dicetakkan pada media kanvas atau kertas.
2. Kuas ukuran 1,3 dan 5 untuk cat minyak: penggunaan kuas cat minyak ukuran kecil dan menengah karena untuk penggarapan detil dari gambar potret tokoh wayang pada telapak tangan ini memerlukan kuas yang kecil utk detil dan kuas ukuran 3 dan 5 untuk blok warna.
3. Kain: Kain Perca digunakan untuk membersihkan kuas yang terkena cat
4. Palet tempat cat: Palet digunakan untuk tempat menyampur atau untuk tempat cat yang disiapkan untuk mewarna gambar.
5. Minyak cat (untuk pengencer cat): Minyak cat sangat berperan dalam mengencerkan cat yang digunakan menggambar potret tokoh wayang pada telapak tangan, yang memerlukan selalu dalam kondisi basah, tidak kering.
6. Telapak tangan dan telapak kaki: Telapak tangan dan kaki sebagai medium gambar untuk membuat master cetakan.
7. Kertas gambar dan kanvas: Kanvas sebagai media tempat cetakan telapak tangan dan kaki yang bergambar potret tokoh pewayangan.

C. Visualisasi pada Media

Ketika gagasan sudah ditemukan dan dilakukan penyempurnaan, serta pengembangan dalam bentuk studi visual terkait makna dan simbol yang akan dimunculkan, kemudian pilihan terhadap media juga dilakukan yang semuanya

² eguhrahardjo "Dasamuko," unduh oleh zarkasi 2019 dalam <http://teguhrahardjo.blogspot.com/2010/05/dasamu-ka-prabu-dasamuka-dalam.html>

disesuaikan dengan gagasan awal dari apa yang diinginkan, langkah proses penciptaan selanjutnya adalah visualisasi apa yang sudah direncanakan dan ditemukan tersebut kepada media pilihan.

1. Pembentukan

a. Membuat sket

Pertama sketsa potret tokoh wayuang digambar pada telapak tangan dengan menggunakan cat minyak secara tipis, bisa menggunakan cat yang berwarna ringan putih atau kuning untuk menentukan komposisi proporsi gambar dengan lebar telapak tangan. Baru kemudian diulang dengan warna hitam. Namun bila memang sudah yakin perencanaan proporsi dan komposisi gambar pada telapak tangan, maka sket gambar bisa langsung menggunakan warna hitam.

Adapun cat warna hitam dipilih untuk membuat sket awal karena cat minyak ini bersifat tidak mudah kering, jadi agak sulit ketika melakukan proses outline bentuk diakhir dengan sistim menumpuk cat ketika sama-sama basah. Garis outline bentuk hitam bila ditumpukkan pada warna latarbelakang tidak maksimal arena akan bercampur dengan warna sebelumnya. Namun di akhir proses nanti pendetilan outline garis hitam tetap dilakukan untuk proses merapikan bentuk dan karakter.



Gambar04.
Membuat sketsa potret tokoh pewayangan dengan warna hitam

Sumber foto: Zarkasi, 2019

b. Mewarna gambar

Langkah selanjutnya adalah mewarnai gambar sesuai dengan warna-warna dalam perwajannya, yaitu mulai dengan pengeblokan dengan warna lainnya untuk mengisi warna kulit dari tokoh pewayangan. Setiap proses pewarnaan penggunaan minyak pengencer cat disarankan, sebab minyak pengencer cat inilah nanti yang menjaga kelembapan cat yang sudah membentuk gambar tokoh wayang tersebut bisa mudah ditransfer atau cetakkan pada media kanvas atau kertasnya.



Gambar 05.
Blok warna kulit potret tokoh wayang Semar

Sumber foto: Zarkasi, 2019

c. Mencetak pada media kanvas atau kertas

Setelah gambar cukup dan diperkirakan siap untuk dicetak, maka pastikan kebasahan cat cukup untuk membantu dalam proses transfer gambar dari telapak tangan pada kanvas atau kertas.



Gambar 06.
Gambar telapak tangan yang sudah siap untuk proses pencetakan pada kanvas atau kertas

Sumber foto: Zarkasi, 2019

Pertama siapkan kanvas atau kertas pada tempat yang bersih, kemudian tempelkan tangan yang sudah ada gambar potret tokoh wayang tersebut pada permukaan kanvas atau kertas sesuai dengan posisi yang diinginkan, lalu ditekan pelan-pelan.



Gambar 07.

Gambar telapak tangan yang sudah siap untuk proses pencetakan pada kanvas atau kertas (dua kiri) dan Hasil pencetakan pada kanvas atau kertas gambar Dasamuko (kanan)

Sumber foto: Zarkasi, 2019

d. Evaluasi dan Finishing

Setelah proses pembentukan selesai, dilakukan proses evaluasi salah satunya adalah perbaikan pada kain kanvas yang waktu dipergunakan sebagai media cetak sudah terpasang pada spanram, maka biasanya menjadi agak kendor setelah adanya proses mencetak dengan menekan-nekan permukaan kanvas.. Proses evaluasi ini juga menjadi proses untuk memahami *trial error*, yang telah dilakukan dalam setiap karya yang dibuat untuk menjadi perbaikan ketika membuat karya berikutnya.

2. Deskripsi Karya

a. Karya Berjudul “Dasamuko”.

Karya ini terinspirasi dari tokoh wayang Dasamuka, yang dikenal pula dengan nama Rahwana. Dasamuka dalam pewayangan dianggap sebagai lambang angkara murka, serakah, tamak, sekaligus lambang sifat ulet dalam mengejar cita-cita. Untuk

mengejar keinginannya, selain ulet dan gigih, ia juga sering menghalalkan segala cara. Ia tega mengorbankan siapa pun, bukan hanya orang lain tapi juga keluarganya sendiri. Untuk menggambarkan kerakusan dan ketamakannya, Dasamuka dilukiskan sebagai Raksasa bermuka sepuluh. Nama lain Dasamuka yang populer adalah Rahwana. Dasamuka adalah raja Alengka, anak sulung Begawan Wisrawa dengan Dewi Sukesri. Dasamuka naik tahta menggantikan kakeknya, Prabu Sumali.

Karya berjudul "Dasamuka" ini dibentuk dari satu kali proses cetakan dengan telapak tangan. Konsentrasi visual dipilih hanya pada potret wajahnya, selain ada nilai artistic tersendiri namun juga dalam proses mempertimbangkan dengan komposisi lebar telapak tangan.



Gambar 07.

Gambar karya cetak telapak tangan bergambar potret tokoh wayang Dasamuko (kiri) dan Karya cetak telapak tangan bergambar potret tokoh wayang Semar (kanan)

Sumber foto: Zarkasi, 2019

b. Karya Berjudul "Semar, Gareng, Bagong"

Karya berjudul "Semar, Gareng, Bagong" Terinspirasi dari bentuk artistik dari bentuk tokoh Punakawan. Tokoh Semar adalah tokoh pewayangan yang disegani oleh kawan maupun lawan Semar menjadi rujukan para kesatria untuk meminta nasihat dan menjadi tokoh yang dihormati. Namun karakter tetap rendah hati, tidak sombong, jujur, dan tetap mengasihi sesama dapat menjadi contoh karakter yang baik dan contoh seorang kepala keluarga. Sedangkan Gareng dan Bagong merupakan anak-anak bagian dari keluarga Punakawan yang menghibur yang memiliki karakter pribadi berupa kelebihan dan kekurangan masing-masing. Visual karya ini menyandingkan potret tokoh

Semar, Gareng dan bagong dalam bentuk cetakan telapak tangan yang berjumlah tiga yang saling berdekatan, sebagai gambaran hubungan sebuah keluarga.

SIMPULAN

Penciptaan Karya Seni Rupa *Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang* ini secara umum sudah terpenuhi secara teknik dan capaian visual, namun demikian perlu dilakukan lagi eksperimentasi yang dalam berkaitan dengan peluang lebih ditemukan teknik-teknik pembentukan yang lebih bisa memunculkan outline bentuk yang lebih detil, namun tidak mengurangi karakter artistik dari teknik cetak telapak tangan yang memiliki karakter dan keunikan sendiri

Pemilihan subyek visual berupa potret tokoh wayang yaitu Semar, Gareng, Petruk Bagiong dan Dasamuka, yang dikawinkan dengan teknik eksperimentasi pengembangan teknik dasar cetak primitive memanfaatkan telapak tangan, menambah referensi karya seni rupa yang memiliki karakter ke Indonesiaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Ahmadi, 2014, *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*, Identifikasi Pola, Aneka Tahanan dan Sunggingannya, cetakan 1, ISI Surakarta Press.
- Agus Ahmadi, 1988, "Mengenal Wayang dan Asal-Usulnya (Meyang)", Surakarta:Tiga Serangkai.
- Bernadeta Retno Muningsar 2014, , pada tahun 2014 yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Mencetak Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Caturharjo Ngaglik, Caturharjo, Sleman" *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta
- Humar, Sahman, 1993,"Mengenal Dunia Seni Rupa", IKIP Semarang Press.
- 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, 2007, *Studi Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Hot Print di Aatas Kaca*, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2008
- R.M. Sulardi, 1953, *Gambar Prinjening Ringgit Purwa*, Balai Pustaka, Kementrian P P dan K. Surakarta

Setengah Abad Seni Grafis Indonesia, Jakarta, KPG (kepuustakaan 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.

Sumber Lain

Teguhrahardjo "Dasamuko," unduh oleh zarkasi 2019 dalam <http://teguhrahardjo.blogspot.com/2010/05/dasamuka-prabu-dasamuka-dalam.html>