

INTERAKSI PERSAHABATAN MENURUT TUNTUNAN ISLAM SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI SILK SCREEN

Intan Dwi Jayanti¹, Deni Rahman²

Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

¹Email: intandj1@gmail.com

²Email: sang.denirahman@gmail.com

ABSTRACT

Departing from the author's empirical experience of interacting with friends within the scope of Muslim society, lessons can be learned from interacting manners, namely the process of self-reflection in order to develop into a more positive person and persuasive efforts to invite people to understand and realize the importance of an ideal and harmonious social relationship. The creation of works refers to three stages including the stages of experimentation, contemplation, and formation. The result obtained from the creation of this final project is a silk screen graphic art with afdruk technique with CMYK color raster editing that is printed on paper.

Keywords: Interaction, Friends, Islamic Guidelines, Graphic Art, Silk Screen.

ABSTRAK

Berangkat dari pengalaman empiris penulis berinteraksi dengan sahabat dalam lingkup masyarakat muslim dapat diambil pelajaran dari adab berinteraksi yaitu proses merefleksikan diri agar berkembang menjadi pribadi yang lebih positif dan upaya persuasif untuk mengajak masyarakat memahami dan menyadari pentingnya sebuah hubungan sosial yang ideal dan harmonis. Penciptaan karya mengacu pada tiga tahapan meliputi tahap eksperimen, perenungan, dan pembentukan. Hasil yang diperoleh dari penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah karya seni grafis *silk screen* teknik afdruk dengan editing raster warna CMYK yang dicetak di atas kertas.

Kata Kunci: Interaksi, Sahabat, Tuntunan Islam, Seni Grafis, *Silk Screen*.

PENDAHULUAN

Menemukan seseorang dengan tingkat keakraban yang baik adalah suatu anugerah yang harus disyukuri. Walaupun penulis mempunyai banyak teman, namun hanya sedikit sekali yang benar-benar se-frekuensi. Semakin bertambah usia akan semakin banyak masalah hidup yang dihadapi setiap manusia. Hal itu berpengaruh pada seberapa bertahanan hubungan akrab layaknya persahabatan dalam menghadapi dan memahami keadaan. Sebagai seorang muslim, penulis berusaha

memperbaiki hubungan dengan memperhatikan hak dan adab dalam bergaul khususnya dalam persahabatan.

Bentuk interaksi yang berkaidah menurut ajaran agama menjadi salah satu tolak ukur mencapai kualitas persahabatan yang baik. Kepribadian seseorang akan berpengaruh pada sebuah hubungan sosial. Seseorang harus mengerti dan memperbaiki kepribadian untuk menciptakan rasa aman dan nyaman menjalin sebuah hubungan persahabatan. Agama Islam mengajarkan adab-adab berinteraksi dengan

sesama untuk menciptakan lingkungan sosial yang ideal. Adanya batasan-batasan dan saran berinteraksi seperti menjaga silaturahmi, saling mengingatkan dalam hal bermanfaat, dukungan fisik dan ego, serta berekspresi yang baik adalah contoh pesan yang ingin disampaikan melalui wujud visual karya Tugas Akhir dengan teknik *silk screen*.

Penciptaan karya Tugas Akhir dengan sumber ide interaksi persahabatan menurut tuntunan Islam merupakan gagasan ekspresi langsung sebagai remaja yang memiliki sahabat sekaligus menjadi sahabat. Pemilihan tema interaksi persahabatan berfungsi sebagai upaya merefleksikan diri, dan mengajak masyarakat serta penikmat karya untuk memahami dan menyadari pentingnya sebuah hubungan sosial yang harmonis dengan mempelajari dan mengamalkan adab-adab berinteraksi yang ideal sesuai aturan agama.

Adapun tujuan dari penciptaan karya seni yang berjudul "Interaksi Persahabatan Menurut Tuntunan Islam Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya *Silk Screen*" ini adalah menciptakan karya seni grafis dengan sumber inspirasi bentuk interaksi dalam menjalin hubungan, khususnya persahabatan yang dianjurkan dalam agama Islam dengan mengolah unsur visual dan teknik sesuai perspektif personal sebagai bahasa pengungkapannya, maka rumusan ide yang dimaksud meliputi menjelaskan konsep penciptaan, metode penciptaan dan menjelaskan bentuk visual dan deskripsi karya seni lukis dengan sumber inspirasi interaksi persahabatan menurut tuntunan Islam.

Metode penciptaan karya adalah sebuah tahapan dalam proses membuat sebuah karya seni. Sebuah metode penciptaan merupakan bukti proses kreatif dalam menciptakan sebuah karya seni. Metode penciptaan diperlukan supaya dalam proses penciptaan karya melalui tahapan yang jelas dan terstruktur serta dapat dipertanggung jawabkan. Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Dharsono Sony Kartika tentang proses kreasi artistik dengan peman-

faatan data *emik* maupun *etik* meliputi eksperimen, perenungan, dan pembentukan (struktur seni).¹

PEMBAHASAN

Konsep non visual dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini yaitu seni sebagai tuntunan dan tontonan. Seni sebagai tuntunan dan tontonan yaitu seni sebagai dakwah (ajaran atau tuntunan) dan sebagai seni pertunjukan (tontonan) (Kartika,2015:43)². Seni sebagai tontonan dan tuntunan dalam penciptaan karya seni grafis ini dimaksudkan supaya karya dapat menjadi tontonan yang indah sebagai mana karya dipamerkan serta media untuk perenungan diri dan masyarakat tentang bagaimana memahami dan menyadari pentingnya sebuah hubungan sosial yang harmonis dengan mempelajari dan mengamalkan adab-adab berinteraksi yang ideal sesuai aturan agama Islam.

Selain konsep seni sebagai tontonan dan tuntunan dalam penciptaan karya seni grafis ini juga menggunakan konsep seni sebagai media Ekspresi. Menurut Suzanne K. Langer, seni merupakan simbol dari perasaan. Seni merupakan kreasi bentuk simbolis dari perasaan manusia. Bentuk-bentuk simbolis yang mengalami transformasi yang merupakan universalisasi dari pengalaman, dan bukan merupakan terjemahan dari pengalaman tertentu dalam karya seninya melainkan formasi pengalaman emosionalnya yang bukan dari pikirannya semata³.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa penciptaan sebuah karya seni merupakan suatu rangkaian, proses panjang yang berkembang dari dunia luar ke dunia dalam seni-man. Fenomena yang ada di luar diri seniman menjadi sebuah rangsang cipta yang dilakukan

1 Dharsono(Sony Kartika), *Kreasi Artistik*, Karanganyar: Penerbit Citra Sain, 2016, Hal. 46

2 Dharsono(Sony Kartika), *Kreasi Artistik*, Karanganyar: Penerbit Citra Sain, 2016, Hal. 77

3 Dharsono(Sony Kartika), *Kreasi Artistik*, Karanganyar: Penerbit Citra Sain, 2016, Hal. 126

dengan pengamatan. Hal tersebut membuat seniman mampu melihat ruang-ruang imajiner yang akhirnya menjadi potensi dalam diri seniman sehingga terbentuk ekspresi melalui sebuah karya. Ekspresi tersebut diobjektifkan dari pengalaman pribadi menjadi ekspresi gelombang perasaan manusia pada umumnya.

Ekspresi pada penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini adalah bentuk pengungkapan perasaan yang muncul dari pengalaman empiris mengenai interaksi antar sahabat yang dirasa masih belum baik atau berkualitas. Kegelisahan tersebut juga dirasakan oleh masyarakat yang bermasalah pada interaksi mereka dengan individu lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

Berinteraksi dengan orang lain pada masa remaja sangat penting karena pada masa ini banyak tuntutan-tuntutan masa perkembangan yang harus dipenuhi yaitu perkembangan secara fisik, psikis dan yang lebih utama adalah perkembangan sosial. Bagi remaja kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan keluarga ternyata sangat besar, terutama kebutuhan interaksi dengan teman-teman sebayanya. Diantara teman sebaya tersebut biasanya ada interaksi yang lebih akrab dari sekedar status teman biasa yang biasa disebut sahabat.

Hubungan persahabatan dalam agama Islam pun ternyata telah diatur. Umat Islam diperintahkan agar memperhatikan adab berinteraksi dalam persahabatan. Apabila telah terbina suatu hubungan persahabatan, maka harus memperhatikan hak dan adab berinteraksi dalam persahabatan. Persahabatan bagi seorang remaja menjadi sangat penting untuk disyukuri berdasarkan firman Allah SWT dalam surat Al Hujurat ayat 13 yang berbunyi,

“Wahai manusia, sungguh, kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal.”⁴

4 Ahmad Hatta, Tafsir Qur'an Perkata Dilengkapi dengan Asbabun Nuzul & Terjemah, Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2009, hal. 151

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia tidak akan dapat saling mengenal satu sama lain tanpa anugerah yang diberikan Allah. Oleh sebab itu rahmat Allah tersebut harus kita pelihara. Peran manusia yang mempunyai sahabat sekaligus menjadi sahabat bagi orang lain harus dijalani dengan baik sesuai tuntunan-Nya. Hubungan persahabatan remaja menurut Gottman dan Parker memiliki beberapa peran⁵, yaitu:

1. Kebersamaan. Persahabatan memberikan para remaja teman akrab yaitu seseorang yang bersedia menghabiskan waktu dengan mereka dan bersama-sama dalam aktivitas.
2. Stimulasi. Persahabatan memberikan para remaja informasi-informasi yang bermanfaat, menarik, kegembiraan, dan hiburan.
3. Dukungan fisik. Persahabatan memberikan waktu, kemampuan-kemampuan, dan pertolongan.
4. Dukungan ego (*Ego Support*). Persahabatan menyediakan harapan atas dukungan, dorongan dan umpan balik yang dapat membantu remaja untuk mempertahankan kesan atas dirinya sebagai individu yang mampu, menarik dan berharga.
5. Perbandingan sosial. Persahabatan menyediakan informasi tentang bagaimana cara berhubungan dengan orang lain.
6. Keakraban (*Intimacy/Affection*) atau perhatian. Persahabatan memberikan hubungan yang hangat, dekat, dan saling percaya dengan individu yang lain, hubungan yang berkaitan dengan pengungkapan diri sendiri.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan dua orang atau lebih, dimana tingkah laku yang satu mempengaruhi dan memperbaiki kelakuan individu lain atau sebaliknya (abu

5 Finda Oktafiani Rahma dan Susanti Prasetyaningrum, “Kepribadian Terhadap Gaya Kelekatan Dalam Hubungan Persahabatan”, Jurnal Ilmiah Psikologi, Vol. 2 No. 2 (Juni, 2015), Hal. 158

ahmadi,2009:49).⁶ Kebutuhan remaja akan dukungan rasa aman dan bimbingan dalam menghadapi masa peralihan lebih mudah diperoleh dari orang-orang yang mengalami masa peralihan yang sama dan seringnya frekuensi bertemu untuk mengabdikan waktu bersama-sama yakni sahabat sebagai teman sebaya.

Bentuk interaksi verbal, fisik dan emosional sudah dikelompokkan dalam 6 poin peran persahabatan di atas. Interaksi verbal berupa percakapan, diskusi, atau komunikasi tanpa bersentuhan. Interaksi fisik berupa kontak dengan menggunakan bahasa tubuh seperti ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak gerik tubuh, kontak mata dan bahasa tubuh. Interaksi emosional dengan curahan perasaan seperti mengeluarkan air mata yang menunjukkan sedih, haru, marah, dan bahagia.⁷ Bentuk interaksi sosial di atas dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bersama sahabat dan orang-orang sekitar. Dengan berusaha menerapkan peran sahabat yang baik membuat hubungan menjadi berkualitas dan tentunya harmonis.

Konsep non visual kemudian akan menunjang konsep visual dalam Tugas Akhir karya ini berupa seni grafis *silk screen*. Penerapan seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak.⁸

Konsep visual dalam penciptaan karya seni grafis ini adalah bentuk dengan penggabungan ilustrasi dengan latar fotografis dan menggunakan bahasa metafora untuk membentuk makna. Teori yang digunakan adalah teori denotasi dan konotasi dalam semilogi. Denotasi adalah sistem pertama yang secara

umum dipahami sebagai makna sebenarnya dan terdiri dari ekspresi, isi dan relasi antara ekspresi dan isi. Konotasi adalah sistem yang ranah ekspresinya sudah dengan sendirinya merupakan penandaan. Sistem pertama (denotasi) menjadi ranah ekspresi atau penanda dari sistem kedua.⁹

Ada 3 unsur yang paling utama dalam membuat karya seni yang baik dan benar dari benda-benda estetis pada umumnya menurut teori Monroe Beardsley yaitu *unity* (kesatuan), *Complexity* (kerumitan/ kompleksitas), dan *Intensity* (kesungguhan).¹⁰

1. *Unity* (kesatuan)

Penggambaran pengalaman penulis saat berinteraksi kepada sahabat divisualisasikan dengan bentuk sederhana benda-benda sekitar saat berinteraksi. Penggabungan ilustrasi yang dibuat dari unsur garis sebagai pembentuk bidang, warna sebagai pengisi bidang, gelap terang dan tekstur serta fotografis. Unsur yang digunakan yaitu titik, garis, bentuk, dan warna.

Pada penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini penulis menggunakan titik yang dikembangkan menjadi bentuk tertentu yang menciptakan nada (*tone*) yang merupakan hasil dari raster desain digital. Efek titik yang tercipta setelah *rasterize* adalah titik dengan pola besar kecil menurut jumlah sinar yang melaluinya.¹¹

Garis menjadi pemisah antar bentuk dan bidang ilustrasi yang merupakan visual utama yang ingin ditonjolkan. Garis tebal tipis menyesuaikan bentuk apa yang ingin dibuat lebih menonjol maupun semu. Warna hitam gelap atau kecoklatan digunakan untuk garis pemisah antar bentuk untuk mempermudah membedakan batas saat pewarnaan. Bentuk dihasilkan dari

6 Ridia Hasti Dan Nurfarhanah, "Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya Dengan Kemandirian Perilaku Remaja", Jurnal Ilmiah Konseling, Vol. 2 No. 1 (Januari, 2013), Hal. 317

7 Ridia Hasti Dan Nurfarhanah, "Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya Dengan Kemandirian Perilaku Remaja", Jurnal Ilmiah Konseling, Vol. 2 No. 1 (Januari, 2013), Hal. 320-321

8 M. Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1988, Hal. 5

9 Roland Barthes, *Elemen-elemen Semilogi*, terjemahan Kahfie Nazaruddin (Yogyakarta: Jalasutra, 2012), hal. 91-93

10 Dharsono Sony Kartika, "Kreasi Artistik", Karanganyar, Penerbit: Citra Sain, 2016, Hal. 66

11 <https://www.kbbi.web.id/raster>

garis-garis yang tersusun sedemikian rupa.¹²

Bentuk yang diciptakan pada karya Tugas Akhir ini berupa dua dimensi dengan bentuk non geometris dengan pendekatan ilustratif. Bentuk manusia sebagai visual utama dan bunga matahari dipadukan menjadi satu kesatuan ataupun terpisah. Bunga matahari dihadirkan sebagai bentuk yang merepresentasikan persahabatan.

Bunga matahari selalu menghadap cahaya matahari dari terbit hingga terbenam. Hal tersebut menandakan sifat kesetiaan dan patuh (tidak membangkang). Kebanyakan bunga matahari berwarna kuning cerah yang menyimbolkan kebahagiaan, keceriaan, kegembiraan. Berkelopak besar dan indah, tampak kuat dan tidak mudah rapuh. Hal tersebut melambangkan sifat tegar. Selain dari sifatnya, fungsi bunga matahari juga dapat dijadikan obat alternatif berbagai penyakit seperti flu, migrain, penenang, mengatasi kelelahan dan mencegah masalah sistem syaraf¹³. Pernyataan diatas membuat bunga matahari dirasa cocok digunakan sebagai simbol hubungan persahabatan dengan mempertimbangkan sifat, makna dan fungsinya.

Warna yang digunakan pada karya Tugas Akhir ini adalah warna CMYK (cyan, magenta, yellow, black). Yaitu Warna yang dikenal dalam proses printing dan percetakan. Digunakan untuk tampil seimbang dengan latar belakang putih dari bahan cetak seperti kertas dan lain lain¹⁴. Empat warna tersebut didapatkan setelah pisah warna dari desain yang dibuat.

Kesatuan pada karya Tugas Akhir ini juga dapat dilihat dari hasil pisah warna CMYK dan efek raster. Perbedaan warna pada karya fotografis dan karya ilustratif dapat dibaurkan menjadi warna yang senada dan menyatu walaupun memiliki karakteristik yang berbeda. Setelah pisah warna tersebut kemudian di-ras-

terize agar menghasilkan suatu karya yang mempunyai tekstur yang sama dengan menghadirkan efek titik-titik mengikuti garis dan bidang pada fotografis dan ilustrasi.

2. *Complexity* (kerumitan/ kompleksitas)

Karya seni tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan atau mengandung perbedaan yang halus. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai kerumitan atau kesulitan dalam karya yang mengandung perbedaan-perbedaan antara karya satu dengan karya yang lainnya. *Complexity* dilihat dari penataan komposisi yang dibuat asimetris sesuai konsep masing-masing karya.

Penggunaan objek bunga matahari sebagai simbol sahabat dalam penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini merupakan unsur yang paling penting sebagai objek utama dalam karya. Bunga matahari sebagai objek utama ditambah objek karakter manusia lain sebagai pendukung ilustrasi saat berinteraksi sehingga tercipta kompleksitas karya. Bunga matahari dan benda sekitar saat berinteraksi yang dibuat dengan teliti atas unsur garis, bentuk, warna, dan gelap terang. Latar belakang yang merupakan karya fotografis dipadukan dengan ilustratif untuk menampilkan keunikan tersendiri.

3. *Intensity* (kesungguhan)

Dalam berkarya seni dapat dilihat dari kualitas tertentu yang menonjol dalam karya, bukan sekedar sesuatu yang kosong. Kualitas tersebut dapat mengindikasikan bahwa karya seni yang diciptakan secara intensif atau sungguh-sungguh. Dari kesungguhan inilah pengamat maupun penikmat dapat merasakan bahwa karya seni tersebut mempunyai "roh". Roh yang dimaksud adalah kesan pesan yang dapat disampaikan kepada penikmat karya. Karya dibuat dengan pematangan konsep dan pemilihan objek yang tepat sebagai bentuk visual agar dapat menjadi karya yang dapat tersampaikan pesannya. Menggunakan pigura kayu ukuran 35x35 cm sebagai finishing dengan mempertimbangkan komposisi dan *display* pameran.

¹² Ibnu Teguh Wibowo, "Belajar Desain Grafis", Jakarta, Penerbit: Buku Pintar, 2013, Hal. 100

¹³ Bibit Bunga. 2021. "Arti dan filosofi bunga matahari", (online), (<https://bibitbunga.com/arti-dan-filosofi-bunga-matahari/> diakses 8 februari 2021)

¹⁴ Ibnu Teguh Wibowo, "Belajar Desain Grafis", Jakarta, Penerbit: Buku Pintar, 2013, Hal. 148-174

Metode penciptaan yang digunakan juga merupakan proses kompleks untuk mencapai titik maksimal dalam berkarya. Penciptaan karya seni grafis ini merupakan proses kreasi artistik dengan pemanfaatan data *emik* maupun *etik* meliputi eksperimen, perenungan, dan pembentukan (struktur seni).¹⁵

Pertama, Tahap eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui hasil kualitas dalam pemilihan bahan, teknik, alat dan konsep tata susun yang akan digunakan untuk memvisualisasikan rancangan karya. langkahnya meliputi:

1. Mencoba beberapa alternatif bahan yang sesuai dan cocok dengan ekspresi penulis.

Penulis menggunakan beberapa alternatif bahan campuran sablon dari medium, *rubber*, dan *pigmen* warna mana yang sesuai dengan apa yang diinginkan penulis pada hasil akhir pembuatan karya. sehingga tercipta beberapa warna dan ketebalan yang berbeda. Pada akhir karya grafis *silk screen* ini menggunakan teknik afdruck dengan media medium/*fasdye* tanpa campuran *rubber*, dan menggunakan pewarna *pigmen CMYK* (*cyan, magenta, yellow, black*) dengan takaran 15:1 (medium:*pigmen*) untuk menghasilkan karya yang *multi color* dengan cara kering timpa kering. Takaran untuk *pigmen* berwarna terang lebih banyak dibanding *pigmen* warna gelap. Perlu beberapa kali *proofing* pada kertas untuk mengetahui konsistensi campuran warna agar mencapai warna mendekati akurat atau sesuai yang diinginkan.

2. Mencoba alternatif media cetak/kertas.

Kertas dengan tekstur lebih halus dan menyerap air dengan baik lebih bagus untuk mentransfer tinta di atasnya daripada kertas dengan tekstur kasar dan sulit menyerap air. Pemilihan kertas hamer dirasa sesuai untuk cetak dengan teknik *silk screen* ini sebab memiliki tekstur tidak kasar dan cukup baik dalam menyerap air walaupun tidak cepat. Pemilihan warna kertas putih lebih baik daripada kertas berwarna lain sebab warna *CMYK* akan lebih

nampak dan jelas jika berada di kertas berwarna putih.

3. Mencoba alternatif teknik.

Teknik *silkscreen* ada beberapa macam yaitu, afdruck, colet crayon, vernis, dan stensil. Keempat teknik tersebut digunakan sebagai lapisan pada screen. Pada Tugas Akhir karya ini menggunakan teknik afdruck sebagai lapisan sebab teknik ini dapat menghasilkan kerapatan yang detail raster dan lebih konsisten dibanding teknik yang lain. Teknik mencetak *proofing* pada mika juga dirasa lebih tepat sebagai penentu posisi tinta sebelum dicetak pada kertas. Mika dapat mempermudah memposisikan apakah kertas sudah presisi atau belum. Jika ada lubang pada film afdruck yang tercetak pada mika, dapat dibenahi dengan menutup lubang screen dengan solasi sebelum dicetak pada kertas.

4. Pemilihan konsep visual (tatasusun).

Visual yang ditampilkan pada karya Tugas Akhir ini adalah gabungan dari karya foto-grafis dan ilustratif. Tata susun dari masing-masing karya berbeda. Ada yang menggunakan susunan simetris, ada juga yang asimetris. Keduanya dipadukan menjadi satu kesatuan dengan teknik raster dan pisah warna *CMYK*. Karya dicetak dengan ukuran 30x30 cm pada kertas ukuran 35x35 cm. finishing karya menggunakan pigura kayu dengan tebal 3cm dan lebar 2,5cm setiap sisinya.

Tahapan kedua adalah tahap perenungan. Tahap perenungan ini dimaksudkan untuk mendalami pesan yang disampaikan dan visual yang digunakan dalam karya untuk menyampaikan pesan tersebut. Tahapan ini adalah tahapan yang membutuhkan banyak pertimbangan yang berkaitan dengan konsep penciptaan karya. Pada tahap ini pencipta melakukan pengembaraan batin dalam mencari simbol dan bahasa metafora. Hasil perenungan tersebut dijabarkan melalui *brainstorming* dan studi pustaka lainnya.

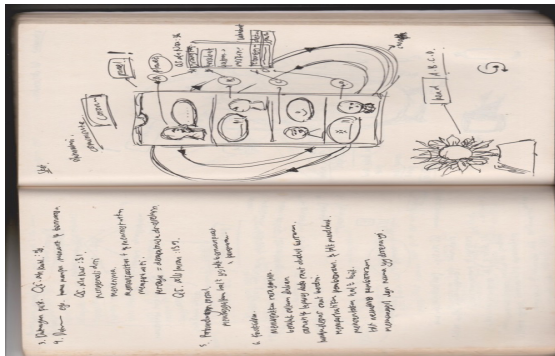
Yang ketiga adalah tahap pembentukan. Tahap pembentukan karya *silk screen* pada

¹⁵ Dharsono(Sony Kartika), *Kreasi Artistik*, Karanganyar: Penerbit Citra Sain, 2016, Hal. 46

karya Tugas Akhir yaitu pembuatan desain master, pembuatan film afdruck pada *screen*, mencetak di atas kertas dan *finishing*.

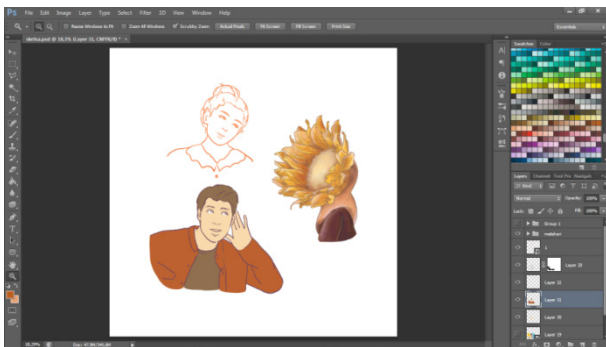
1. Pembuatan Desain Master

Pembuatan desain master dimulai dengan membuat beberapa sketsa pada kertas, pembuatan sketsa bertujuan untuk memudahkan saat pembuatan master atau acuan cetak yang akan digitalkan nantinya.



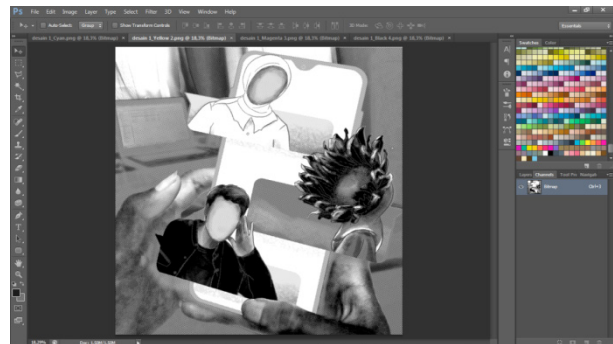
Gambar 1. Sketsa karya
(Foto : Intan Dwi Jayanti, 2020)

Sketsa yang dipilih kemudian digambar ulang menggunakan *software photoshop* untuk memudahkan memberi warna, tekstur dan gelap terang. Dalam hal ini penulis menggunakan dua alat yaitu laptop merk Asus dan *drawing pad* merk One By Wacom. Ukuran media menjadi 30x30 cm. Pada mulanya objek yang dibuat diambil dari foto gestur manusia atau manekin kayu dengan mengubah bentuk aslinya menjadi karakter yang berbeda. Karakter cenderung lebih ilustratif dengan menggunakan warna solid, penambahan gelap terang dan tekstur. Pengaturan posisi dan bahasa tubuh digambarkan dengan bantuan model manekin kayu.



Gambar 2. Pembuatan desain ilustrasi
(Foto : Intan Dwi Jayanti, 2020)

Hasil ilustrasi tersebut digabung dengan karya fotografi sederhana yang disisipkan pada latar belakang ilustrasi. Penyesuaian komposisi diatur sedemikian rupa agar menjadi seimbang. Ada yang menggunakan komposisi simetris, ada pula yang menggunakan komposisi asimetris. Setelah desain warna sudah jadi, selanjutnya adalah tahap pemisahan warna menjadi 4 warna *CMYK*. Pisah warna *CMYK* sudah tersedia dalam fitur *software photoshop* yaitu pada menu *channel*. Yang perlu diubah hanya urutan warnanya sesuai dengan desain yang dibuat dan presentase kecerahan serta kontras warna untuk memperjelas gelap terang disesuaikan dengan kebutuhan. Perlu diketahui pisah warna tersebut tidak dapat menghasilkan warna yang sama persis dengan desain yang dibuat. Hasil warna setelah cetak akan berbeda, kemungkinan bisa lebih terang atau lebih gelap.



Gambar 3. Pisah warna dan *raster*
(Foto : Intan Dwi Jayanti, 2020)

Tahap selanjutnya adalah *split channels* untuk membuat laman baru yang digunakan untuk meraster masing-masing warna menjadi titik-titik kecil membentuk gelap terang. klik pada menu *image – mode – bitmap –* atur menjadi 600 pixel dengan kerapatan 40 lpi untuk ukuran *screen T77*, atur *angle* menjadi 22,5 dan bentuk/*shape* menjadi *diamond*. Simpan hasil pisah warna tersebut kemudian tata dalam *software corel draw* untuk dicetak. Satu persatu warna disusun dalam 4 halaman, diberi tanda pada luar gambar sesuaikan urutan dan warnanya. Cetak susunan tersebut pada kertas A3 *extension* (32,5x48cm). Pada tahap ini pembuatan master atau acuan cetak pada *screen* sudah selesai.

2. Pembuatan Film Afdruk.

Pertama yang harus disiapkan adalah master yang telah dicetak. Kertas cetak berukuran A3 extension, desain master berukuran 30x30 cm. Siapkan *screen* ukuran 40x50 cm dengan kerapatan kain T77. Lapsi *screen* bagian belakang dengan campuran obat afdruk merk Bremol dan obat peka cahaya/*sensitizer* dengan takaran 1 kg Bremol:20-25 ml *sensitizer*. Ambil sedikit sesuaikan dengan kebutuhan untuk 4 *screen* dan campurkan dengan rata. Tuang campuran tersebut dalam *coating* kemudian saputkan pada kain *screen* bagian dalam dan luar. Pastikan merata dan sama ketebalannya. Tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis. Sebaiknya dilakukan di tempat yang gelap agar cairan peka cahaya masih terjaga.



Gambar 4. Melapsi *screen* dengan obat afdruk
(Foto : Eka Ansori, 2020)

Keringkan *screen* beberapa menit dengan kipas angin di tempat yang gelap. Jika dirasa sudah kering, Tempelkan desain master menghadap dalam pada *screen* bagian luar kemudian lapsi kertas dengan minyak tanah menggunakan busa atau kain dengan rata untuk mencapai tingkat transparansi bagian yang putih. Setelah terlapsi seluruh permukaan kertas, keluarkan gelembung-gelembung dalam kertas dengan menggunakan kartu/ penggaris.

Tahap selanjutnya proses penyinaran

screen, ada dua cara dalam proses penyinaran, menggunakan cahaya matahari dan cahaya lampu. Proses penyinaran bervariasi jika menggunakan cahaya lampu neon panjang dengan jarak kurang lebih sekitar 10 hingga 15 menit. Sedangkan jika menggunakan cahaya matahari waktu yang digunakan sekitar 5-10 detik tergantung cuaca.

Setelah proses penyinaran selesai disiram dengan air bersih agar dapat melihat apakah bagian yang tertutup obat afdruk sudah berlubang. Jika masih belum cukup, bisa disemprot dengan semprotan air dengan jarak sekitar 20 cm pada bagian yang belum berlubang (menyesuaikan master). Keringkan *screen* jika perlu kuatkan lapisan film menggunakan *katalis*.

3. Mencetak di Atas Kertas.

Proses ketiga yaitu mencetak. Persiapan yang harus digunakan yang pertama yaitu *apron* untuk melindungi baju dari pertumpahan cat, dapat juga digunakan sebagai alternatif lap selain tisu dan kain perca. Selanjutnya persiapan *screen*, tepian *screen* dilapsi dengan selotip sebagai batas agar nantinya cat tidak masuk dalam tepian *screen*. Solatip yang digunakan adalah solatip coklat atau bening dengan ukuran lebar 5 cm. Kemudian jepit *screen* pada meja sablon.

Alas meja sebaiknya datar dan tidak bergelombang. Penulis menggunakan kaca tambahan sebagai alas. Persiapkan kertas *hamer* berukuran A2 untuk media karya dan mika bening ukuran A2 untuk cetakan pertama sekaligus digunakan untuk mengukur keakuratan atau presisi cetakan pada kertas nantinya. Urutannya dari bawah adalah meja, alas kaca, kertas, mika bening yang disolatip ke meja bagian atasnya agar tidak geser, dan *screen* yang dijepit ke meja sablon.

Persiapan selanjutnya adalah pencampuran cat sablon. Alat yang digunakan adalah pisau palet/ sendok, *cup* plastik, dan stik untuk mengaduk, sedangkan bahan yang digunakan yaitu medium/*fasdye* super dan

pigmen warna *CMYK* (*cyan, magenta, yellow, black*). Campuran warna terdiri dari medium super 90%, dan *pigmen* 10% atau secukupnya sesuai kepekatan yang diinginkan. Aduk dalam *cup* plastik menggunakan stik/sendok yang bersih.



Gambar 5. Proses mencampur bahan cat sablon
(Foto : Intan Dwi Jayanti, 2020)

Setelah persiapan bahan sudah selesai, siapkan lap kering kain perca atau tisu untuk membersihkan barang habis pakai atau tumpahan cat. Bahan warna yang sudah tercampur dituangkan di atas *screen* kemudian disaput hingga rata meloloskan tinta ke mika bening untuk uji coba cetak (*proofing*) menggunakan *rakel*.

Untuk mengecek posisi yang pas, perlu mencetak di atas mika terlebih dahulu sebagai *proofing* sebelum dicetak pada kertas. Angkat *screen* cetakan *proofing* kemudian letakkan kertas di bawah mika dan sesuaikan posisi kertas agar cat tertransfer di tengah kertas. Rekatkan ujung kanan dan kiri kertas dengan solatip kertas agar tidak geser dan singkirkan mikanya. Lakukan hal yang sama saat menyaput cat namun kali ini pada kertas dengan warna yang sama. Pastikan kertas dalam keadaan datar dan tidak melengkung.

Kebersihan termasuk hal yang wajib dalam membuat karya grafis. Jika dirasa ada tinta yang menempel pada tangan, harus segera dibersihkan menggunakan kain air, kain perca, atau tissue. Angkat cetakan segera dan keringkan dengan disusun berjajar dilantai atau digantung. Cetak sebanyak 5 sampai 9 edisi.

Cetakan warna selanjutnya menggunakan teknik yang sama menggunakan tambahan mika untuk mempermudah mempresisikan cat warna kedua dengan cetakan sebelumnya.



Gambar 6. Proses mempresisikan warna kedua dengan sebelumnya

(Foto : Machfida Nahdiaturahmah, 2020)

Teknik tersebut dilakukan hingga cetakan warna ke 4. Yaitu warna *CMYK*. Setelah semua warna sudah dicetak, bersihkan alat yang digunakan dan simpan di tempat yang kering. Membersihkan catnya hanya dengan menggunakan air mengalir, sedangkan membersihkan film afdruck menggunakan soda api, kaporit dan air dengan perbandingan 1:1. Campur bahan tersebut dalam wadah kemudian gosokkan pada *screen* menggunakan kain spunbond yang di ikat pada gagang (*pralon*). Semakin cepat dibersihkan akan semakin mudah luntur cat dan filmnya, demikian juga sebaliknya.

4. *Finishing*

Tahap terakhir dari perwujudan karya adalah proses *finishing*. Pada proses ini karya yang sudah dicetak pada media kertas dipotong menjadi 35x35 cm dengan memberi ruang kosong pada tepi kanan, kiri, atas, bawah selebar 3 cm. Pemberian *tittle* karya seni grafis menggunakan pensil yang ditulis manual dengan urutan edisi, teknik *silk screen*, judul karya, nama pembuat dan tahun pembuatan. Karya dengan cetakan terbagus dikemas dengan pigura. Selain untuk mengemas karya agar lebih menarik pigura juga berfungsi merawat atau melindungi karya. pigura yang digukan dalam *finishing* Tugas Akhir ini adalah pigura kayu.

Bentuk karya pada penciptaan karya seni grafis ini berupa *silk screen* di atas kertas dengan tema “Interaksi Persahabatan Menurut Tuntunan Islam Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya *Silk Screen*”. Secara visual penulis menampilkan bentuk ilustratif dan fotografis dengan teknik raster menggunakan warna CMYK. Bentuk yang diciptakan menggunakan bahasa metafora untuk membentuk makna. Teori yang digunakan adalah teori denotasi dan konotasi.



Gambar 7. Karya ke-1. Intan Dwi Jayanti (2020), “*Silaturahmi Jarak Jauh*”, *silk screen* pada kertas, 7 edisi, 30 x 30 cm (foto: Intan Dwi Jayanti, 2020)

Karya berjudul “*Silaturahmi Jarak Jauh*” ini diambil dari konsep non visual bagian peran persahabatan poin pertama yaitu kebersamaan.

“Dan peliharalah hubungan silaturahmi. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasimu”. (QS An Nisa : 1).¹⁶

Kebersamaan dalam hal ini adalah wujud nyata bahwa dalam keseharian seorang sahabat tentu menjalani aktivitas tertentu bersama-sama. Dalam waktu yang sama atau dalam tempat yang sama. Visual yang dihadirkan dalam karya 1 ini adalah bunga matahari yang menjadi objek utama, dua karakter manusia yang saling membalas pesan, suasana dalam kamar dengan seseorang memegang *smart phone*.

Korelasi antara ilustrasi dan fotografi tersebut menghasilkan metafor silaturahmi jarak jauh antar sahabat dengan menggunakan *smart phone*. Walau ada batas diantara kesibukan, sahabat tidak serta merta memutus silaturahmi. Salah satu jalan keluar agar tetap bisa bersama adalah dengan berkomunikasi menggunakan media sosial. *Smart phone* tidak lepas dari salah satu kebutuhan manusia saat ini. Benda yang sangat sering disentuh dan ada dalam setiap interaksi persahabatan anak muda jaman sekarang sangat berpengaruh besar dalam perkembangan kualitas persahabatan. Perlulah bagi manusia pada umumnya menggunakan *smart phone* sebagai benda yang bermanfaat seperti menyambung silaturahmi.



Gambar 8. Karya ke-4. Intan Dwi Jayanti (2021), “*Cara Mereka Menghargai*”, *silk screen* pada kertas, 7 edisi, 30 x 30 cm (foto: Intan Dwi Jayanti, 2021)

Dukungan ego adalah poin nomor empat yang menjelaskan bagaimana bantuan tidak selalu harus berupa material. Dengan dukungan ego, simpati dan empati menjadi jalan keluar lain jika sahabat sedang membutuhkan bantuan selain materi. Hal tersebut datang akibat dukungan secara materi dirasa tidak begitu berpengaruh, atau mungkin tidak semua sahabat tidak dapat membantu dengan materi.

Visual portrait yang menjadi point of interest menyimbolkan sahabat yang menjadi

¹⁶ Ahmad Hatta, *Tafsir Qur'an Perkata Dilengkapi dengan Asbabun Nuzul & Terjemah*, Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2009, hal. 77

objek utama dalam interaksi. Kegiatan pada visual tersebut adalah gambaran sahabat dalam memaknai sahabatnya. Ia berhak menjadi ratu dan mendapatkan kasih sayang, kehidupan dengan bergabai macam warna namun tetap menjadi yang terbaik versi dirinya sendiri. Cara tersebut adalah gambaran bagaimana sesama sahabat saling mensupport dengan memahami bagaimana keadaan dan menghargai satu sama lain. Secara psikologis, dukungan ego sangat berpengaruh dalam menciptakan rasa nyaman berinteraksi. Merasa dimengerti dan dilindungi agar hubungan terasa stabil walaupun sedang dalam kondisi sulit. Fungsi dukungan ego akan sangat bermanfaat jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari terhadap orang sekitar.



Gambar 9. Karya ke-6. Intan Dwi Jayanti (2021), *"Boleh Berbeda Tetap Bersama"*, silk screen pada kertas, 5 edisi, 30 x 30 cm (foto: Intan Dwi Jayanti, 2021)

Karya terakhir ini adalah karya yang menyimpulkan kelima karya yang dibuat penulis. Keceriaan dalam kebersamaan adalah salah satu cara kami bersyukur telah dipertemukan dengan orang-orang yang tepat. Pertemuan kami dalam hubungan baik membuat kami berkembang dan lebih kuat seiring berkembangnya kualitas persahabatan.

Figur manusia tampak wajah dengan kesan pipi berseri mencerminkan ekspresi

bahagia pada pertemuan sahabat. Diharapkan ekspresi tersebut dapat menularkan suasana ceria pada sekitarnya. Background figur manusia beramai ramai adalah visual fotografis nyata dalam kehidupan penulis yang sangat menyenangkan dapat mengambil momen kebersamaan dengan keadaan bahagia. Walaupun dengan latar belakang yang berbeda beda tidak membuat kami merasa tidak cocok. Justru dari perbedaan tersebut kami bisa saling mengisi ruang kosong satu sama lain.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan yang ada tentang penciptaan karya seni grafis dengan judul "Interaksi Persahabatan Menurut Tuntunan Islam Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya *Silk Screen*" ini dapat diambil beberapa kesimpulan. Penciptaan karya seni grafis ini dilatarbelakangi oleh pengalaman empiris penulis sebagai orang yang memiliki sahabat sekaligus menjadi sahabat untuk orang lain. Penciptaan karya seni grafis ini memiliki tujuan untuk menciptakan karya seni grafis serta menambah pengalaman empiris dalam penciptaan karya seni grafis yang berkaitan dengan sumber inspirasi interaksi persahabatan menurut tuntunan Islam.

Konsep penciptaan karya seni grafis ini dirasa sudah mampu menerapkan konsep seni yang dikemukakan oleh Suzanne K. Langer (seni sebagai ekspresi) dan konsep seni oleh Dharsono Sony Kartika (seni sebagai tuntunan dan tontona) untuk menghadirkan konsep non visual yang meliputi konsep tentang kebersamaan, stimulasi, dukungan fisik, dukungan ego, perbandingan sosial, dan keakraban ke dalam karya seni grafis. Konsep visual dirasa sudah sesuai harapan karena setiap karya yang diciptakan menggunakan teori semiologi dari Roland Barthes yaitu teori denotasi dan konotasi. Bentuk asli fotografis digabungkan dengan ilustratif dengan objek utama bunga matahari sebagai representasi dari sahabat atau hubungan persahabatan. Objek manusia yang ditransformasikan berkepala atau berhias

bunga matahari adalah *point of interest* pada setiap karya Tugas Akhir.

Teori metode penciptaan yang diemukakan oleh Dharsono Sony Kartika yang digunakan meliputi tiga tahapan yang dimulai dengan upaya tahap eksperimen, perenungan, dan pembentukan. Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan teknik afdruk *silk screen* atau cetak saring dengan media *screen* yang dicetak pada kertas hamer. Penggabungan fotografis dan ilustratif dengan menggunakan *photoshop* dipadukan dengan teknik pisah warna *CMYK* dan raster sehingga tercipta *unity*, *complexity*, dan *intensity*. Pengalaman empiris yang diperoleh dalam penciptaan karya seni grafis ini menjadi pelajaran berkaitan dengan proses kreatif baik berupa teknik, konsep maupun pesan yang ingin disampaikan melalui karya.

Ketiga, secara keseluruhan karya yang diciptakan sudah sesuai dengan harapan dan cukup memuaskan. Interaksi persahabatan menurut tuntunan Islam yang menjadi sumber inspirasi divisualkan dalam karya melalui proses perenungan serta kesadaran diri bahwa dalam hidup harus bersyukur dan menjalankan aturan Allah SWT. Hasil dari penciptaan karya seni grafis ini memberikan manfaat untuk diri sendiri dan diharapkan juga untuk orang lain secara umum. Manfaat tersebut berkaitan dengan kesadaran diri dan konsep interaksi persahabatan menurut tuntunan islam serta proses kreatif dalam penciptaan karya seni grafis dengan teknik *silk screen*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. 2019. *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Hatta. 2009. *Tafsir Qur'an Perkata Dilengkapi dengan Asbabun Nuzul & Terjemah*. Jakarta: Magfirah Pustaka.
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dharsono Sony Kartika. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dharsono Sony Kartika. 2016. *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi dan Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar: Citra Sain.
- Finda Oktafiani Rahma dan Susanti Prasetyaningrum. 2015. *Kepribadian Terhadap Gaya Kelekatan Dalam Hubungan Persahabatan*. Jurnal Ilmiah Psikologi, Vol. 2 No 2, Hal 153-158
- Ibnu Teguh Wibowo. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Jakarta, Penerbit: Buku Pintar.
- M. Dwi Marianto. 1988. *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Roland Barthes. 2012. *Elemen-elemen Semiotika* terjemahan Kahfie Nazaruddin. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ridia Hasti Dan Nurfarhanah. 2013. "Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya Dengan Kemandirian Perilaku Remaja". Jurnal Ilmiah Konseling, Vol. 2 No. 1 (Januari), Hal. 320-321.