

**KERINDUAN PADA NENEK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PANGCIPATAN KARYA SENI GRAFIS**

Irfan Ariyadi¹, Alexander Nawangseto M²

¹ Mahasiswa Seni Rupa Murni, ISI Surakarta

² Dosen Seni Rupa Murni, ISI Surakarta

E-mail: irfanariyadi962@gmail.com¹, nawangseto@gmail.com²

ABSTRACT

The deep longing for the love and advice from grandmother, which is ingrained in the person, teaches a lot about the simple way of life as a Javanese. The purpose of creating this work of graphic art is to explain the concept, process, and visual description of a work whose inspiration comes from longing for one's grandmother. The technique used is the printing technique (Intaglio). The creation of this Final Project graphic artwork provides more insight regarding the tools, materials, techniques to work on a work. The result obtained from the creation of the work is a work of graphic art inspired by a sense of longing for grandmothers. In addition, empirical experience in creating works of art is also a deepening of the concept of longing for grandmothers.

Keywords: *longing, grandma, printmaking, intaglio*

ABSTRAK

Kerinduan mendalam terhadap kasih sayang dan nasehat dari nenek, yang tertanam didalam diri pribadi, banyak mengajarkan tentang cara hidup sederhana sebagai orang Jawa. Tujuan penciptaan karya seni grafis ini adalah untuk menjelaskan konsep, proses, dan deskripsi visual karya yang sumber inspirasinya berasal dari kerinduan pada nenek. Teknik yang digunakan adalah teknik cetak dalam (Intaglio). Penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini memberikan wawasan yang lebih terkait alat, bahan, teknik garap sebuah karya. Hasil yang diperoleh dari penciptaan karya adalah karya seni grafis yang terinspirasi dari rasa kerinduan pada nenek. Selain itu, pengalaman empiris dalam penciptaan karya seni juga merupakan pendalaman terhadap konsep kerinduan pada nenek.

Kata Kunci: Cetak Dalam, Kerinduan, Nenek, Seni Grafis

1. PENDAHULUAN

Setiap manusia pada umumnya memiliki perasaan rindu yang bisa muncul untuk apapun dan siapapun.

Tentu saja manusia yang memahami perasaannya akan paham bahwa rindu adalah hal fitrah dan normal dimiliki.

Rindu biasanya dikesankan kepada seseorang yang dicintai atau memiliki perasaan tertentu. Kerinduan akan suatu hal sehingga ketika seseorang merasa kehilangan atau tidak menemukan sesuatu dengan hal tersebut akan merasa kehilangan. Kerinduan yang mendalam muncul memiliki intensitas yang tinggi terhadap sesuatu itu. Seperti halnya dengan pengalaman yang dialami penulis pada masa kecil, tinggal dan diasuh oleh kakek dan nenek dari jalur ayah yang membuat penulis merasakan kerinduan yang mendalam.

Tinggal bersama kakek dan nenek merupakan permintaan dari nenek kepada ayah penulis, tentang keinginannya untuk merawat cucu laki-laki dari anak laki-laki satu-satunya dari lima bersaudara yaitu ayah penulis. Pada usia enam tahun penulis mulai dititipkan, usia dimana seorang anak seharusnya masih manja-manjanya dengan orang tua. Jarang bertemu dengan orang tua membuat penulis bertambah dekat dengan kakek dan nenek. Ketika tinggal bertiga, penulis lebih dekat dengan nenek dibandingkan kakek, karena kakek lebih fokus kepada pekerjaannya yaitu menjadi kusir juga mengurus sawah dan neneklah yang setiap hari mengasuh, serta sering memberi nasihat.

Diasuh oleh nenek memiliki cerita tersendiri yang sampai saat ini masih membekas dalam ingatan penulis. Setiap pagi penulis selalu diajak nenek membantunya di dapur untuk memasak dan membantu menyiapkan sarapan. Semua pengalaman tersebut membuat penulis merasa rindu dengan almahrumah nenek. Pengalaman

tersebut menginspirasi penulis untuk kemudian diolah menjadi Bahasa visual, dan diekspresikan ke dalam bentuk karya seni cetak grafis dengan teknik *intaglio* dengan tema “Kerinduan Pada Nenek Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Grafis”. Lebih khusus lagi mengenai rumusan ide atau gagasan penciptaan karya seni grafis ini meliputi bagaimana konsep penciptaan, proses penciptaan dan visual karya seni grafis dengan sumber inspirasi dari kerinduan pada nenek.

Adapun tujuan dari penciptaan karya seni yang berjudul “Kerinduan Pada Nenek Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Grafis” ini adalah menciptakan karya seni grafis dengan sumber inspirasi kerinduan pada nenek menjelaskan konsep penciptaan, proses penciptaan dan mendeskripsikan visual karya seni grafis dengan sumber inspirasi kerinduan pada nenek.

Metode penciptaan merupakan sebuah langkah yang memiliki tahapan dalam proses membuat sebuah karya. Sebuah metode penciptaan merupakan bukti proses kreatif dalam menciptakan sebuah karya seni. Penggunaan metode penciptaan juga dimaksudkan supaya setiap proses penciptaan dapat dilakukan secara optimal untuk mendapatkan hasil karya seni yang maksimal. Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Herman Von Helmholtz dalam Bastomi (1990:109-110) yang menjelaskan bahwa :

Pertama, tahap *Saturation* yaitu pengumpulan fakta-fakta, data-data serta sensasi-sensasi yang digunakan oleh alam pikiran sebagai bahan landasan untuk melahirkan ide-ide

baru. Hal ini, semakin banyak pengalaman atau informasi yang dimiliki oleh seniman mengenai masalah atau tema yang digarapnya semakin memudahkan dan melancarkan dirinya dalam proses menciptakan karya seni.

Kedua, tahap *Incubation* yaitu tahap pengendapan. Semua data informasi serta pengalaman-pengalaman yang telah terkumpul kemudian diolah dan diperkaya dengan masukan-masukan dari alam prasadar seperti intuisi, di sinilah seniman berimajinasi tinggi untuk mendapatkan karya yang baru.

Ketiga, tahap *Illuminasi*, merupakan tahap terakhir dalam kreasi, apabila informasi dan pengalaman sudah lengkap, penyusunan sempurna.

Penggunaan teori metode penciptaan Herman Von Helmholtz dalam penciptaan karya seni grafis dirasa sesuai dengan pemikiran pribadi, supaya proses penciptaan karya menghasilkan karya seni yang optimal.

2. PEMBAHASAN

Konsep penciptaan karya seni grafis ini meliputi konsep non visual dan konsep visual. Konsep non visual dalam penciptaan karya seni grafis ini yaitu seni sebagai ekspresi. Seni sebagai Menurut Susane K Langer, seni diciptakan bagi persepsi kita lewat indra dan pencitraan, dan yang diekspresikan adalah perasaan manusia. Ekspresi perasaan dalam hal ini adalah perasaan dalam arti luas yang diketahui sebagai perasaan seluruh umat manusia. Seniman bertugas mengobjektifkan perasaan yang bermula dari subjektif,

pengalaman pribadinya agar tercapai bahwa ekspresi perasaannya ada pada satu gelombang perasaan manusia umumnya. Ekspresi pada penciptaan karya seni grafis tugas akhir ini adalah bentuk pengungkapan perasaan yang muncul dari kerinduan pada masa lalu yang diasuh dan dirawat oleh nenek.

Pemilihan judul “Kerinduan Pada Nenek Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Grafis” memiliki maksud menciptakan karya seni grafis dengan berlandaskan kerinduan kepada nenek. kerinduan yang muncul pada momen-momen tertentu dalam kehidupan penulis saat ini, menginspirasi penulis untuk dituangkan ke dalam bentuk seni cetak grafis Berdasarkan uraian-uraian di atas diperoleh hasil dari inspirasi yang bersumber kerinduan pada nenek. Gagasan penciptaan karya seni grafis bermula dari kerinduan, pengalaman, dan kenangan hidup bersama seorang nenek. Pengalaman itu menjadi kenangan, pelajaran, dan munculnya kerinduan. Dari uraian tersebut maka diambil beberapa hal yang dijadikan konsep non visual dalam karya yaitu: Kerinduan, kebahagiaan, nasihat, dan persembahan.

Konsep visual karya seni grafis yang bertema kerinduan pada nenek ini merupakan bentuk representasi dari objek-objek yang berkaitan dengan dan figur seorang nenek, diolah melalui penghayatan, pengalaman serta imajinasi penulis. Teknik yang digunakan dalam karya seni grafis adalah cetak dalam (*intaglio*). Salah satu teknik dengan

memanfaatkan tingkat kedalaman goresan pada plat logam yang dapat dicapai dengan teknik *drypoint*, *etsa*, *aquatint*, dan *mezzotint*.

Unsur dan prinsip komposisi visual yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis ini meliputi bentuk, garis, warna, dan tekstur semu. Bentuk merupakan kesatuan dari unsur-unsur dalam karya seni yang dapat dilihat dan diraba dengan panca indera manusia. Menurut pendapat Dharsono Sony Kartika, “bentuk adalah totalitas dari pada karya seni, bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur pendukung lainnya”.

Menurut Humar ahman diungkapkan bahwa, yang disebut dengan bentuk adalah wujud lahiriah atau indrawi yang secara langsung mengungkapkan atau mengobjektivasikan pengalaman batiniah. Bentuk mempunyai pengertian shape berarti bentuk (gatra), sedangkan form dapat diartikan sebagai wujud.

Teori *Significant Form* (bentuk bermakna). Berdasarkan uraian-uraian tentang maksud dari teori “bentuk bermakna” milik Clive Bell dalam buku *Filsafat Seni* karya Jakob Sumardjo, ditarik sebuah kesimpulan bahwa yang dimaksud bentuk bermakna adalah bahwa dalam karya seni bentuk bermakna terbangun dengan cara pembangunan struktur (makna) dengan cara menghubungkan unsur-unsur (rupa) karya seni tersebut.

Pada penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini penulis

menggunakan bentuk-bentuk umum yang ada kaitannya dengan kenangan tinggal bersama nenek dan bentuk bermakna dikarenakan pengolahan bentuk berlandaskan ekspresi kerinduan dan ungkapan batin dari penulis dirasa masih perlu diolah dan dikembangkan lagi agar karya bisa menjadi lebih baik. Bentuk yang ditampilkan sengaja dibuat sedikit kabur untuk menggambarkan kenangan masalalu, pada salah satu karya sengaja dibuat dengan teknik *drypoint* menggunakan plat akrilik saja bertujuan agar visual terlihat bersih. Bentuk dalam hal ini adalah shape, sedangkan dalam stukturnya kedudukan bentuk sama dengan unsur visual, yakni warna, garis, dan tekstur.

Garis merupakan suatu bentuk yang mempunyai perbandingan mencolok antara aspek panjangnya lebih menonjol dibandingkan aspek lebarnya yang relatif tipis. Garis dapat diciptakan melalui goresan atau sapuan yang sempit dan panjang seperti benang atau pita. Garis dalam karya tugas akhir ini merupakan karakter dari unsur visual, teknik seni cetak grafis yang memanfaatkan unsur garis nyata dan lainnya bergaris semu. Garis nyata digunakan untuk mempertegas bentuk dan garis semu tercipta dari perpaduan intensitas warna yang berbeda. Garis semu berfungsi untuk mempertegas dan membedakan intensitas pencahayaan antara objek satu dengan yang lain, dicapai dengan menggunakan teknik *aquatint* dan goresan langsung pada teknik *drypoint*. Garis dan goresan yang terkesan tidak beraturan dan terkesan kabur (blur) yang menjadikan ciri khas karya Tugas Akhir.

Warna memiliki daya tarik tersendiri. Warna dapat merangsang indera mata juga besar pengaruhnya terhadap jiwa atau pribadi seseorang. Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Dalam karya seni grafis Tugas Akhir penulis menggunakan warna sepia.

Sepia adalah salah satu proses foto yang menambahkan tone (warna) ke foto hitam putih untuk memberikan kesan yang lebih hangat.

Kesan foto sepia lebih terkesan jaman dulu, jadi lebih cocok jika isi (*content*) fotonya jaman dulu pula. Misalnya mobil tua, orang tua, kebudayaan tradisional, bangunan tua. Selain bertema tua juga bisa untuk foto pribadi untuk memberikan kesan pribadi yang lebih ramah dan *friendly*.

Berdasarkan ulasan di atas warna sepia digunakan pada karya seni cetak grafis tugas akhir. Warna sepia merupakan warna yang dihasilkan warna coklat dengan campuran abu-abu, dalam karya grafis tugas akhir warna sepia warna yang menggambarkan kehangatan dan nostalgia. Kehangatan yang dimaksud adalah kasih sayang, nasehat, dan kebersamaan yang diberikan oleh nenek pada penulis.

Prinsip komposisi yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis ini meliputi prinsip kesatuan, keselarasan, fokus

perhatian, keseimbangan, dan proporsi. Penciptaan seni grafis ini memperhatikan unsur kesatuan agar seluruh unsur menjadi utuh dengan memperhatikan pengorganisasian bentuk, warna, hingga kesan arah yang diciptakan. Seperti pewarnaan pada bentuk-bentuk atau banyak objek mempertimbangan keterkaitannya guna memperoleh kesan harmonis sebagai salah satu unsur kesatuan. Unsur kesatuan dicapai dengan bentuk dan garis yang memiliki karakteristik yang sama berupa garis pendek dan garis yang dihasilkan dari bor *engraving*.

Keselaran/harmoni dimaksudkan adanya keselarasan antara bagian - bagian, tidak saling bertentangan, semua cocok dan terpadu. Dalam karya seni, seniman sering dengan sengaja memasukkan hal-hal yang tidak harmonis sebagai selingan untuk menghilangkan kejenuhan. Hal ini dirasakan sebagai “pembebasan” yang mempertinggikan nikmat indah penikmat karya seni.

Karya seni grafis Tugas Akhir ini menggunakan penggambaran bentuk dan teknik dengan gaya yang serupa serta pengkomposisian intensitas warna yang tepat merupakan salah satu cara mencapai keselarasan. Dengan cara mengatur komposisi warna pada setiap bagian karya. Keselaran tersebut juga disertai selingan yang diterapkan pada proses penciptaan karya, yaitu berupa pemberian latar belakang yang berbentuk motif bunga dan dedaunan, tujuannya supaya karya memiliki unsur pembentuk yang saling berpaut namun mempunyai sesuatu harmonis untuk menghilangkan kejenuhan.

Dalam penerapan prinsip komposisi visual pada setiap penciptaan karya tugas akhir ini selalu diupayakan terdapat satu bagian yang ditonjolkan dari bagian yang lainnya. Dalam karya grafis Tugas Akhir ini fokus perhatian dibentuk melalui objek yang paling menonjol terang dikelilingi bagian gelap dan semakin jauh memudar demikian pula sebaliknya.

Dalam prinsip komposisi ada istilah yang digunakan untuk menamai keadaan atau kesan bobot visual yang ada diantara kekuatan-kekuatan yang saling berhadapan dalam suatu komposisi.

Proporsi atau perbandingan merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa untuk memperoleh keserasian. Tujuan pokok mempelajari proporsi adalah untuk melatih ketajaman rasa, agar selanjutnya dengan *feeling-nya* seseorang secara cepat dapat mengatakan apakah objek atau benda yang dihadapi tersebut serasi atau tidak. Pada karya tugas akhir ini jelas sangat memperhatikan proporsi karena berkaitan dengan bentuk ekspresi ungkapan kerinduan supaya dapat mencapai bentuk yang diinginkan.

Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Herman Von Helmholtz dalam Bastomi (1990:109-110) menjelaskan bahwa: Pertama, tahap *Saturation* yaitu pengumpulan fakta-fakta, data-data serta sensasi-sensasi yang digunakan oleh alam pikiran sebagai bahan landasan untuk melahirkan ide-ide baru. Kedua, tahap *Incubation* yaitu tahap

pengendapan. Semua data informasi serta pengalaman-pengalaman yang telah terkumpul kemudian diolah dan diperkaya dengan masukan-masukan dari alam prasadar seperti intuisi, di sinilah seniman berimajinasi tinggi untuk mendapatkan karya yang baru. Ketiga, tahap *Illuminasi*, merupakan tahap terakhir dalam kreasi, apabila informasi dan pengalaman sudah lengkap, penyusunan sempurna.

Dalam proses menemukan gagasan atau inspirasi, penulis juga melakukan observasi melihat motif pakaian digunakan sebagai ingatan penulis tentang pakaian yang dikenakan oleh almarhumah nenek penulis, sehingga memunculkan memori kenangan dimasa lalu.

Pada proses penciptaan karya seni grafis penulis juga menemukan inspirasi melalui menonton film. Film yang dilihat adalah *The Way Home*, film asal korea selatan dirilis tahun 2002.

Setelah menonton film penulis sadar bahwa seorang anak kecil yang diasuh oleh nenek sangatlah menjengkelkan tetapi kasih sayang seorang nenek tetaplah sama tidak berubah meskipun seorang cucu sering membuatnya kesal.

Pada tahapan pengendapan ini semua data informasi serta pengalaman-pengalaman yang telah terkumpul kemudian diolah dan diperkaya dengan masukan-masukan dari alam bawah sadar seperti intuisi, semua pengalaman dan pengetahuan yang relevan dan juga fantasi Kemampuan intuitif bagi seniman dianggap penting, terutama untuk memutuskan berbagai pekerjaan kompleks tanpa harus melampaui perhitungan atau pembuktian lapangan. Dalam tahapan ini dibutuhkan imajinasi dan kesadaran yang dalam agar dapat dihasilkan karya-karya yang baru. Pada tahapan ini dilakukan pereneungan dan perancangan sketsa karya berdasarkan *brainstorming*, data-data *obsevasi*, dan pengalaman.

Dalam tahap perenungan berkaitan erat dengan rohani, dimana seorang penggrafis harus merenungkan tentang apa yang menginspirasi untuk diciptakan dalam karya seni grafis, Hal ini dilakukan untuk memahami secara mendalam mengenai permasalahan yang pada akhirnya menjadi tema penciptaan.

Proses perenungan inspirasi ini bersifat relatif. Inspirasi tidak selalu datang secara formal dari pemikiran kita sendiri melainkan kolaborasi antara pikiran, hati, dan rasa mengenai keadaan yang akan divisualkan.

Perancangan sketsa berdasarkan ide dan konsep yang telah dilakukan

Gambar. 1



Sketsa rancangan karya grafis
(foto oleh Ariyadi, 20 Mei 2019)

Tahap visualisasi pada medium dimulai dengan pembuatan master cetak. Langkah awal yang dilakukan Proses pemtongan plat dimulai dari mengukur plat yang masih utuh dipotong dengan pisau *cutter* menjadi lembaran-lembaran yang lebih kecil sesuai dengan kebutuhan. Proses pengamplasan dilakukan dengan mesin amplas. Menggunakan amplas yang paling halus diatas ukuran 1000. Bertujuan untuk menghilangkan lapisan minyak yang tipis untuk menghindari oksidasi. Minyak ini harus dibersihkan dari plat agar memudahkan dalam keperluan mengetsa dan *aquatint*, setelah diampas dibilas dengan air, setelah itu dibilas kembali dengan detergen dengan cara digosokkan agar serbuk logam bekas amplas benar-benar bersih.

Tahap pembuatan master klise pada plat almunium dan kuningan dimulai dari pentaburan *gondorukem* yang sudah ditumbuk halus dimasukkan ke dalam botol kecil yang ditutup dengan kain, kemudian ditaburkan dengan cara mengetuk - ngetuk pada bagian kain agar serbuk tersebut tersebar secara tipis dan rata. Tahap selanjut nya

dipanaskan di kompor sampai merata sekitar 30 sampai 60 detik untuk melekatkan serbuk gondorukem pada plat.

Proses pemindahan sketsa kepermukaan plat dilakukan dengan kertas karbon yang diletakkan di atas permukaan plat, kemudian ditumpuki sketsa dan digambar mengikuti alur yang sudah dibuat.

Sebelum proses penorehan tinta dilakukan penggoresan dasar sketsa dengan menggores langsung pada permukaan plat sesuai kebutuhan. Proses ini bertujuan untuk membuat garis yang paling gelap dan juga sebagai pembatas bentuk.

Proses penorehan tinta aspalum dan spidol dilakukan untuk pencahayaan dimulai dari yang paling terang. Kemudian bagian belakang plat dilapisi dengan lakban yang berbahan plastik. Dengan tujuan untuk mencegah pengasaman bagian belakang plat.

Proses pengasaman dilakukan sekitar 5 menit untuk membuka awal korosi pada plat setelah itu dibersihkan menggunakan air bersih.

Proses pengolesan kembali tinta *aspalum* dan *spidol* sesuai dengan kebutuhan gradasi pencahayaan. Proses pembuatan *background* pada plat dilakukan dengan menyemprotkan cat semprot di permukaan kain furing motif diatas plat. Kemudian diasam kembali. Proses pengasaman dan pengolesan tinta *aspalum* juga spidol permanent dilakukan berulang-ulang untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Setelah itu pembersihan plat menggunakan *thinner* A super sampai benar-benar bersih dari sisa pengasaman, pelapis pada plat bagian depan maupun bagian belakang.

Proses penumpulan sudut dilakukan dengan menggunakan gunting, bertujuan agar plat tidak merusak kertas pada saat proses pencetakan.

Proses *proofing* dimaksudkan untuk mengecek apakah hasil pengasaman sudah sesuai dengan apa yang diinginkan. Apabila hasil cetakan sudah sesuai dengan apa yang diinginkan maka dilanjutkan ke proses pencetakan karya.



Gambar.2
Proofing (foto lele Ariyadi pada tanggal 8 Mei 2019)

Proses mengoreksi plat hasil degan menggunakan *burnisher* dan *scraper* apabila hasil *proofing* terlalu gelap. Penambahan goresan dengan jarum *drypoint* atau dengan bor *engraving* untuk menambah garis apabila ada yang terlewatkan lalu diratakan dengan *scraper* untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Proses pencetakan ini dilakukan beberapa kali sehingga dibutuhkan mal/tanda untuk mencapai

identik pada karya yang dikerjakan, perencanaan jumlah edisi juga dipersiapkan, setelah itu eksekusi.

Pada tahap ini mempersiapkan tinta cetak, kertas, bak pembasahan, kertas roti dan kain furing polos yang sudah dipotong sudah dipersiapkan setelah itu kertas dibasahi, selagi menunggu mencapai kelembapan yang diinginkan diletakkan di atas kertas koran dan ditutup kanebo. Setelah itu pemberian tinta pada plat kemudian tahap *wiping*.

Dipasang pada mesin pres di atas mal yang sudah dipersiapkan dan dicetak dan diulangi sesuai edisi. Pada tahap pencetakan plat akrilik, alumunium, dan kuningan melewati proses yang sama.

Tahap *finishing*, pada tahap ini penulisan sesuai edisi yang dicetak dan berisi jumlah edisi, teknik, judul, seniman, dan tahun.

Selanjutnya tahap pemasangan figura adalah tahap pemasangan karya edisi yang dipilih ke dalam figura, pembuatan pasparto sesuai dengan figura menggunakan kertas *yellow board* dan dilapisi kertas *bc cream* agar memfokuskan pada karya yang ditampilkan.

Figura yang dipilih yaitu bervolume dan berwarna putih agar tidak menenggelamkan efek garis pada karya yang cenderung tipis.



Gambar. 3
Proses pemasangan figura (10 Juni
2019)

Karya 1



Gambar. 4
“Tindak”, Etsa Aquatint, Tinta
cetak diatas kertas 39, x 54,7
cm, 5 edisi, 2019. (Dokumentasi
oleh: Ariyadi)

Karya yang berjudul “Tindak” terinspirasi kenangan masa lalu yang sering di ajak neenk berpergian menggunakan sepeda *onthel*.

Karya seni grafis ini menampilkan visual bagian tengah dan belakang sepeda, dibagian sadel sepeda terselampir selendang yang digulung dibagian depan dan terurai kebawah. Karya ini mengekspresikan tentang kebahagiaan saat bersama

dengan nenek. Kebahagiaan digambarkan melalui visual bagian tempat sadel boncengan digambarkan paling terang dibandingkan dengan sekitar bentuk tersebut, dan juga motif berbunga yang ada di latar belakang. Kebersamaan penulis dengan nenek digambarkan melalui bagian sadel depan dan belakang di visualkan lebih jelas dibandingkan dengan visual yang lain dan nenek diasosiasikan dalam bentuk selendang yang ada pada karya tersebut. Kenangan masa lalu digambarkan melalui visual yang sedikit kabur dan juga motif yang ditampilkan.

Pesan moral yang disampaikan adalah kebahagiaan dapat dicapai dengan hal - hal yang sederhana seperti halnya dengan bersepeda dengan orang yang mereka sayangi.

3. SIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan yang ada tentang penciptaan karya seni grafis dengan judul “Kerinduan Pada Nenek Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Grafis” ini dapat diambil beberapa kesimpulan. Karya yang dihasilkan dalam penciptaan karya seni grafis ini dirasa sudah sesuai dengan konsep yang dikehendaki secara non visual maupun visual. Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan teknik *intaglio* atau cetak dalam dengan media kuningan, alumunium yang dicetak pada kertas. Secara teknik penggunaan cukilan dan teknik sobek sudah cukup memuaskan dan sesuai dengan rencana meskipun masih dapat dikembangkan lagi. Secara keseluruhan karya yang diciptakan

sudah sesuai dengan harapan dan cukup memuaskan. Penciptaan karya seni grafis ini memiliki tujuan untuk mengekspresikan kerinduan yang mendalam kepada nenek serta menambah pengalaman empiris. Manfaat tersebut berkaitan dengan kesadaran diri untuk menyayangi, menghargai, dan menghormati kaum lansia baik itu keluarga maupun orang lain, juga menjadi referensi bagi seniman lain yang akan berkarya dengan konsep kerinduan.

DAFTAR ACUAN

- A. A. M. Djelantik. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Denpasar: STSI.
- Achmad Sjafi'i, Subandi, Sukirno. 2000. *NIRMANA DATAR; Unsur, Azas, dan Pola Dasar Komposisi Rupa Dwi Matra*. STSI Surakarta: DUE-Like.
- Barthes, Roland. 2012. *Elemen-elemen Semiotologi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Dharsono Sony Kartika. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Edy Tri Sulistyono. 2005. *Tinjauan Seni Lukis Indonesia*. Surakarta: Pustaka Rumpun Ilalang.
- Humar Sahman. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- M. Dwi Mariantono. 1988. *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Mike Susanto. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Djagan Art House.

- Oho Garha. 1975. *Penuntun Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: Pelita Masa.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalan sutra.
- Saff Donald, Sacilotto Deli. 2000. *Sejarah dan Proses seni Grafis*, Terj. Andang Supriadi P. Yogyakarta: FSRD ISI Yogyakarta.
- Soedarso SP. 2000. *Tinjauan seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta.
- Suwaji Bastomi. 1990. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.