

PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM KARYA SENI GRAFIS

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Serjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh:

FADLAN FAHROZI

12331/2009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Karya Akhir

PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM KARYA SENI GRAFIS

Nama : Fadlan fahrozi
NIM : 12331
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, April 2016

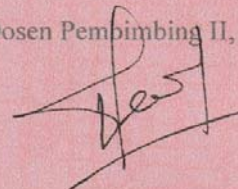
Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing I,



Ir. Drs. Heldi, M.Si.
NIP. 19610722.199103.1.001

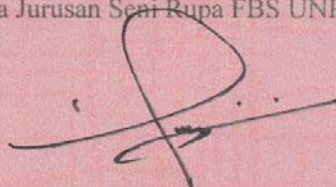
Dosen Pembimbing II,



Eliya Pebriyeni, Spd. M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

Mengetahui

Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang



Drs. Syafwan, M.Si.
NIP.19570101.198103.1.010

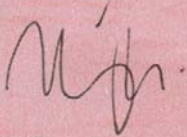
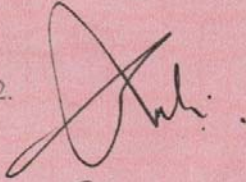
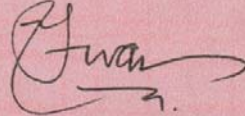
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Permainan Ular Tangga Dalam Karya Seni Grafis
Nama : Fadlan Fahrozi
NIM : 12331
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, April 2016

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. NIP : 19620602.198903.1.003	: 1. 
2. Sekretaris	: Drs. Erfahmi, M.Sn. NIP : 19551011.198303.1.002	: 2. 
3. Anggota	: Drs. Irwan, M.Sn. NIP : 19620709.199103.1.003	: 3. 

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamua'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh...

Alhamdulillahirobbil'alamin. . . puji syukur atas berkah dan nikmat kesehatan, kesabaran dan semangat yang dilimpahkan ALLAH SWT hingga akhirnya sebuah perjalanan dengan sekian banyak kisah di dalamnya dapat diselesaikan dengan baik. Tiada dan upaya yang dapat menghentikan kuasa-MU Yaa ALLAH, tiada nikmat yang melebihi nikmat yang engkau berkahi dan tiada rencana tanpa keputusan-MU Ya ALLAH. Shalawat beriringan salam selalu dilimpahkan pada panutan terbaik Nabi Muhammad SAW yang memberikan contoh dan teladan dalam menggapai tujuan hidup terutama dalam hal menuntut ilmu

Tahun 2009 merupakan awal perjalanan ini di mulai, dimana segala sesuatu di pelajari, dipahami serta diaplikasikan. Mulai dari ikut antri pendaftaran hingga akhirnya juga bisa ikut antri dalam pngambilan Toga wisuda2016.

Terimakasih besar deucapkan kepada kedua orang tua Nasrul dan Manihartati yang selalu memberikan semangat dan menanyakan kapan wisuda. .??? dukungan dan pengorbanan dan jasa Mu ini tentunya tidak akan bisa terbalaskan hanya persembahan kecil ini yangbaru bisa aku berikan, ayah, mama, do'akan terus anakmu agar bisa mengantikan semua pengorbanan Mu dengan air mata kebahagiaan dan kebanggaan. Buat yang tersayang abang Zulnasri, kakak putri kokom komariah, dan adik terbungsu feby rahmadani yang selama ini memberikan semangat dan motivasi, tempat berbagi, canda dan tawa, hingga terkadang sering saling menjahili. "*Ha ha ko ambo akhirnyo di wisuda setelah sekian lamo sadonyo mananti*"...

buat keluarga keduaku rekan-rekan Villa A, komunitas seni belanak, Hmj seni rupa unp, kincie art space, sanggar seni ok. Lapseg, sahabat roti gabin, cn4nk, kacubuang art, gajebo N friend, komunitas gajah tongga, Ras, rumah coretan, teras, ladang rupa, buk bie. Dan masih banyak lagi yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu.

Selanjutnya kepada seluruh keluarga besar seni rupa brotherhood, dari *uda-uda yang gaek sampai botak-botak yang baru katumbuah* yang selalu memberikan warna pada setiap aktifitas berkesenian baik di kampus maupun di luar kampus. Dan mohon maaf namanya tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimah kasih atas warna yang telah diberikan selama ini dan semoga hubungan sillahturahim ini tetap terjaga sampai maut yang memisahkan kita *Amin...*

Ucapan terimakasih yang sebesarnnya juga di ucapkan kepada seluruh pahlawan dan orang-orang yang terdahulu yang telah membangun kehidupan di masa sekarang dan iklim berkesenian yang di wariskan kepada generasi kami. semoga sumua amal dan pahalanya semasa hidup di terima oleh ALLAH SWT. *Amin.*

Padang, April 2016

Fadlan fahrozi

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN NASKAH KARYA AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadlan fahrozi

NIM : 12331

Jurusan : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul “Permainan Ular Tangga dalam Karya Seni Grafis” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya Tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis ataupun dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, April 2016

Saya yang menyatakan,



Fadlan fahrozi
NIM:12331

ABSTRAK

Fadlan fahrozi 2016: Permainan Ular Tangga dalam Karya Seni Grafis

Manusia memiliki daya imajinasi yang tidak terbatas. Manusia tersebut berusaha untuk mewujudkannya menjadi kenyataan dan membuat manusia terlena dalam hidup di dunia fantasi. Ketika seseorang merasa tidak sesuai keinginan dan harapan maka ia dapat mengekspresikannya dalam bahasa tubuh, mimik wajah dan perilaku. seseorang bisa menjadi bukan dirinya dan terkurung dalam ruang fantasi yang diciptakannya. Dalam perjalanan untuk meraih tujuan tak hanya manis dan bahagia yang dirasa. Terkadang rasa sedih, kecewa, sakit hati, dan bosan menjadi warna-warni dalam proses pencapaian rasa.

Karya ini bertujuan untuk mengungkap Ekspresi dan psikologi perasaan pemain permainan ular tangga Dengan segala macam permasalahan dan problematika yang dirasakan. Metode dan langkah-langkah dalam proses penggarapan karya ini diawali dengan persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep hingga di sajikan kepada publik dengan pameran.

Penulis memvisualisasikan ekspresi diri dalam permainan ular tangga dengan teknik serigraphy untuk memberikan informasi kepada masyarakat penikmat karya seni grafis tentang perasaan yang terkandung dari permainan ini melalui sepuluh karya dengan judul: Mengawali Langkah, Di Tinggal Lawan, Meninggalkan Lawan, Kompetisi, Di tinggal Rombongan, Histeris, Dihantui Ketakutan, Bingung, Mendekati Kemenangan, Menang.

Kata Kunci: Ekspresi, Permainan Ular Tangga, Seni Grafis, *Serigraphy*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur diucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayat-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Karya akhir yang berjudul **“Permainan Ular Tangga dalam Karya Seni Grafis”** diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang (UNP).

Hasil penulisan Laporan Karya Akhir ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi pembaca tentang karya-karya yang dihasilkan serta pamerannya nanti, dan begitu juga bagi penulis sendiri.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, baik berupa moril maupun materil, antara lain:

1. Bapak ketua jurusan Seni Rupa FBS UNP (Drs. Syafwan, M.Si.) dan sekretaris jurusan Seni Rupa FBS UNP (Drs. Ariusmedi, M.Sn).
2. Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta kritik dan saran sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ibu Eliya Pebriyeni, Spd. M.Sn. selaku pembimbing II yang dengan kesabarannya membimbing serta membaca setiap *draf* hasil tugas akhir ini.
4. Untuk “Komunitas Seni Belanak” yang memberikan jiwa dan nafas pada karya akhir ini.

5. Bapak dan Ibu dosen, jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang yang telah berbagi ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Rekan-rekan jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang yang banyak memberikan dukungan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas segala dukungan dan bantuannya dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Selanjutnya penulis juga berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat dan menjadi masukan bagi kalangan akademis dan pihak-pihak lain yang membutuhkannya. Penulis harapkan kritik dan saran dari pembaca terhadap isi laporan ini demi kelengkapan dan kesempurnaan.

Padang, April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	3
C. Orisinalitas.....	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	7
 BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Penciptaan	9
1. Pengertian seni.....	9
2. Perkembangan Teknik Seni Grafis	12
3. <i>Serigraphy</i>	18
4. Teknik <i>Serigraphy</i>	19
5. Psikologi Perasaan.....	20
6. Ekspresi Diri	22
7. Unsur-unsur Seni Rupa.....	23
8. Prinsip-prinsip Seni Rupa.....	28
C. Tema/Ide/Judul	32
D. Konsep perwujudan/Penggarapan	33

BAB III METODE PROSES PENCIPTAAN

A.	Perwujudan Ide-ide Seni	35
1.	Persiapan	35
2.	Elaborasi (penetapan ide).....	36
3.	Sintesis	36
4.	Realisasi konsep	36
5.	Penyajian pada publik	47
B.	Jadwal Pelaksanaan	47

BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

A.	Deskripsi Karya dan Pembahasan Karya	50
----	--	----

BAB V PENUTUP

A.	Simpulan.....	82
B.	Saran	83
C.		

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar :

1. <i>Kids corner bienale jogja</i>	5
2. Cetak tinggi (<i>relief print</i>)	13
3. Cetak dalam (<i>intaglio print</i>).....	14
4. Cetak saring (<i>serigraphy</i>).....	16
5. Cetak datar (<i>litography</i>)	17
6. Alat sablon	17
7. Hasil sablon.....	18
8. Macam-macam garis	24
9. Lingkaran warna.....	27
10. Gelap terang	28
11. Irama (<i>rhythme</i>).....	30
12. Proporsi (<i>proportion</i>)	31
13. pusat perhatian	32
14. Sketsa 1 mengawali langkah	36
15. Sketsa 2 di tinggal lawan.....	36
16. Sketsa 3 meninggalkan lawan	36
17. Sketsa 4 kompetisi	36
18. Sketsa 5 di tinggal rombongan.....	37
19. Sketsa 6 histeris.....	37
20. Sketsa 7 dihantui ketakutan.....	37
21. Sketsa 8 bingung	37
22. Sketsa 9 mendekati kemenangan	37
23. Sketsa 10 menang.....	37
24. kain gasa.....	39
25. <i>Rakel</i>	40
26. <i>Spayer</i>	40
27. <i>hair-dryer</i>	41
28. <i>Emulsi</i>	42
29. <i>Rainbow textile colour</i>	43
30. Sari warna	44
31. <i>Fujisol</i>	45
32. <i>S4</i>	45
33. Table program kegiatan bekarya.....	47
34. Mengawali langkah	51
35. Di tinggal lawan.....	54

36. Meninggalkan lawan	57
37. Kompetisi	60
38. Di tinggal rombongan	63
39. Histeris	66
40. Dihantui ketakutan	69
41. Bingung.....	72
42. Mendekati kemenangan	75
43. Menang	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Daya cipta sebagai sumber inspirasi untuk menghasilkan sebuah karya seni yang lahir dari berbagai hal, seperti pengalaman pribadi, realitas sosial, eksperimen dan tak dipungkiri ide penciptaan muncul dari berbagai imajinasi. Fenomena yang berkembang dalam dunia seni rupa seperti; seni lukis, seni grafis, dan desain sebagai inspirasi untuk mengolah ide penciptaan menjadi visualisasi membutuhkan wawasan yang luas dan pengamatan yang tajam dalam pengungkapan dan melahirkan karya seni. Perkembangan seni grafis memberikan banyak ruang *ekploratif* yang dapat dimanfaatkan bagi pencipta seni untuk melahirkan nilai-nilai fisik bentuk, estetik, dan bahasa simbol yang memiliki makna dan arti sebagai daya cipta sebagai karakteristik yang unik dan khas. Fenomena ini menjadi daya tarik penulis untuk mewujudkan karya seni grafis dengan teknik *serigraphy*.

Permainan ular tangga adalah permainan anak-anak yang diciptakan pada tahun 1870, di India permainan ini populer dengan nama "*moksha patamu*" yang ditemukan oleh guru spiritual Hindu yang mencerminkan kesadaran Hindu dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan filsafat tradisional Hindu yakni: "*Karma*" dan "*Kama*" atau yang diartikan takdir dan Keinginan.

Permainan ular tangga terus mengalami perkembangan sampai sekarang. Pada tahun 1892 John Jacques membuat versi baru dari permainan ini

dan memperkenalkannya ke kota Victoria Inggris. Kemudian pada tahun 1943 seorang pembuat mainan bernama Milton Bradley juga memperkenalkan permainan ini di negara Amerika yang diberinama "*Snakes and Ladder*" yang artinya "Ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang bersifat tradisional di Indonesia yang sarat akan nilai-nilai budaya dan sosial. Setiap pemain permainan ini dapat membentuk ikatan emosional yang kuat dan mengajarkan nilai-nilai seperti rasa senang, rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu dan sebagainya. Selain itu permainan ini dapat melatih insting dalam mengatur strategi untuk memenangkan permainan ini. Namun eksistensi permainan ini mulai memudar di tengah arus import permainan-permainan modern yang datang sehingga permainan ini mulai di tinggalkan.

Pesatnya berbagai macam produk teknologi yang datang seperti video game, gadget, dan permainan di pusat perbelanjaan telah menyita sebagian besar waktu anak-anak untuk bersosial dan belajar, sehingga hal ini yang mengakibatkan pergeseran nilai-nilai sosial yang berlaku dimasyarakat khususnya anak-anak. Menyikapi fenomena di atas maka penulis tertarik untuk mengembalikan eksistensi permainan ular tangga sebagai permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai sosial dan pendidikan dengan cara mengemasnya semenarik mungkin.

Permainan ular tangga akan dibuat menggunakan teknik *serigraphy* yaitu: salah satu teknik dalam seni grafis yang pencetakannya dilakukan

dengan menggunakan kain sutera dan nylon atau disebut juga monyl. Prinsip kerjanya yaitu Pori-pori monyl dibiarkan terbuka agar tinta bisa lewat, dan pori-pori yang tidak dipakai ditutupi dengan ulano atau bremol, dan untuk penyapuan tinta, cat atau pasta digunakan pisau karet atau rakel. Penggambaran objek pada karya ini menampilkan ekspresi pemain yang di wakili oleh bidak-bidak permainan seperti: ekspresi senang pada saat memenangkan permainan, ekspresi takut pada saat menuruni ular, ekspresi kecewa pada saat di tinggalkan lawan dan lain sebagainya. Secara keseluruhan karya ini menceritakan memen-momen yang dialami pemain pada saat memainkan permainan ular tangga maka Penulis mencoba memvisualisasikanya ke dalam karya akhir dengan judul **“Permainan Ular Tangga dalam Karya Seni Grafis”**.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan ide penciptaanya adalah: Bagaimana memvisualisasikan permainan ular tangga ke dalam karya seni Grafis dengan teknik *serigraphy*.

C. Orisinalitas

Seni dianggap orisinal jika memiliki ide, corak, gaya yang khas atau berbeda, sama halnya dengan menampilkan bentuk-bentuk baru tergantung pada persepsi daya cipta. Menciptakan sesuatu hal baru merupakan tantangan yang harus dilalui penulis sendiri. Penulis berusaha untuk tidak meniru karya siapapun dan berbeda dengan karya-karya yang sudah ada. Hal inilah yang menjadi tolak ukur orisinalitas pada sebuah karya seni.

Pencarian identitas dalam berkarya seni adalah proses penggalan potensi yang penulis lakukan secara terus-menerus untuk menemukan karakter tersendiri yang mampu membedakan karya penulis dengan seniman lainnya. Karya-karya seniman dari dalam maupun luar negeri adakalanya menjadi karya acuan dan sebagai pendorong semangat bagi penulis.

Seni grafis akan dibuat dengan teknik *serigraphy* dengan visual sesuai persepsi penulis, kaedah-kaedah dan unsur-unsur seni sebagai landasan daya cipta, garis, ruang, dan warna yang ditampilkan disesuaikan dengan tema, komposisi, ukuran, keseimbangan, dan daya tarik yang menjadi pusat perhatian dari masing-masing karya seni grafis. Orisinalitas karya seni sebagai acuan sekaligus pembandingan adalah karya seni, penulis termotivasi pada karya Gintani Nur Apresia Swastika pada katalog acara Biennale Jogja (XI-2011) yang menciptakan tiga media bermain bagi anak-anak yang berfungsi menjadi alat memperkenalkan budaya Indonesia dan India. Namanya *Kids Corner Biennale Jogja* (XI-2011) di Pendopo Ajiyasa Jogja *National Museum (JNM)*.

Media bermain Kids Corner Biennale Jogja XI-2011 yaitu ular tangga, bermain dengan ornamen 3D di lantai Pendopo Ajiyasa JNM, dibuat kotak-kotak permainan ular tangga dengan alat bermain berupa bantal dadu berukuran cukup besar, sementara kotak-kotak ular tangga yang berjumlah 100 kotak itu ditulis nama-nama seniman Indonesia dan India yang mengikuti Biennale Jogja (XI-2011).



Gambar 1

Kids Corner Biennale Jogja

Karya : Gintani Nur Apresia Swastika, ornament 3D

Sumber: <http://jogjanews.com> (diakses 24 mai 2016)

Dalam kota-kotak ular tangga itu ditulis kata-kata mutiara bahasa Jawa dan Indonesia, tak ketinggalan gambar ular dan tangga juga berada pada kotak besar ular tangga ini. Tujuan permainan ular tangga adalah mengawali dari kotak pertama untuk sampai kotak terakhir dengan bantuan tangga dan rintangan ular. Ketika melakukan perbuatan baik, pemain dapat naik tangga, ketika melakukan perbuatan buruk maka pemain bertemu ular dan turun tingkat. Karya tersebut dibuat menggunakan ornament 3D dengan gaya design grafis.

Bertolak dari karya Gintani Nur Apresia Swastika, penulis juga menggunakan objek yang sama yaitu objek permainan ular tangga dalam penciptaan karya penulis, tidak membicarakan tentang kebudayaan Indonesia dan India tetapi lebih kepada situasi yang penulis rasakan pada saat

memainkan permainan ular tangga. seperti ungkapan rasa senang karena bisa mengapai tujuan di kotak no.100 kemudian divisualisasikan dalam bentuk karya seni grafis tanpa menghilangkan karakter serta makna dari permainan ular tangga.

Persamaan karya Gintani Nur Apresia Swastika dengan penulis terletak pada tema dan tampilan visual yang dihadirkan yaitu: tentang permainan ular tangga. Sedangkan perbedaan karya terletak pada media, Gintani Nur Apresia Swastika memakai media ornamen 3D di lantai Pendopo Ajiyasa JNM, sedangkan penulis menggunakan media grafis dengan teknik *serigraphy*. Dalam hal ini penulis tidak meniru karya-karya dari Gintani Nur Apresia, secara proses pencarian penulis dan Gintani Nur Apresia jelas berbeda Gintani Nur Apresia mungkin telah lama mempersiapkan konsep karyanya yang berjudul *Kids Corner Biennale Jogja* (XI-2011).

Salah satu ide karya yang penulis angkat yaitu: tentang kegembiraan meraih kemenangan. Dalam karya ini menceritakan ekspresi perasaan seorang pemain permainan ular tangga yang sedang bergembira, dimana permainan ular tangga dijadikan alat penyampaian perasaan tersebut dengan mengambangkarkan alasan kegembiraan yang yang di peroleh pemain yaitu: berupa keberhasilan memenangkan permainan ular tangga.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, maka penciptaan karya ini bertujuan untuk memvisualisasikan permainan ular tangga ke dalam karya Seni Grafis dengan teknik serigraphy.

2. Manfaat

Penciptaan karya ini manfaatnya adalah:

- a. Untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam proses penciptaan karya seni grafis dengan teknik serigraphy.
- b. Memperkenalkan kepada Masyarakat tentang permainan ular tangga melalui karya seni grafis dengan teknik serigraphy.
- c. Memberikan sumbangan khasanah dalam seni rupa serta meramaikan dunia seni rupa terutama seni grafis.