

LEBAH MADU DALAM KARYA SENI GRAFIS

KARYA AKHIR

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelsaikan Program Sarjana Seni Rupa*



Oleh:

**FAUZAN
72819**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN UNTUK UJIAN

Karya Akhir

LEBAH MADU DALAM KARYA SENI GRAFIS

Nama : Fauzan
NIM : 72819
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 4 Agustus 2011

Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Irwan, M.Sn.

NIP.19620709.199103.1.003

Dr. Budiwirman, M.Pd.

NIP.19590417.198903.1.001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang

Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.

NIP.19550712.198503.1.002

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Lebah Madu Dalam Karya Seni Grafis

Nama : Fauzan

NIM : 72819

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 4 Agustus 2011

Tim Penguji:

Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Ketua : **Drs. Mediagus** : 1.
NIP. 19620815.199001.1.001

2. Sekretaris : **Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.** : 2.
NIP. 19590524.198602.1.001

3. Anggota : **Yasrul Sami B, S.Sn. M.Sn.** : 3.
NIP. 19690808.200312.1.002

ABSTRAK

Fauzan. 2011. *Lebah Madu Dalam Karya Seni Grafis*. Jurusan Seni Rupa.
Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Pembimbing I Drs. Irwan, M.Sn.

Pembimbing II Dr. Budiwirman, M.Pd.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, lebah madu sebagai objek karya seni grafis, suatu hal yang menarik jika dilihat melalui keunikan secara fisik dan bermanfaat bagi kehidupan manusia, tumbuhan dan binatang. Rangkaian bentuk fisik anatomi yang ideal, lebah unik dan indah jika diterapkan dalam karya rupa. Namun lebah dilihat dari segi sifat banyak memiliki kelebihan dari binatang bersayap selaput yang lainnya. Seperti lalat, capung dll. Hal ini menjadi suatu karakteristik yang lebih menurut pandangan penulis, maka seiring dengan itu objek lebah madu, memberi inspirasi penulis dalam merancang sebuah karya. Yaitu karya seni grafis dengan menggunakan teknik cetak tinggi.

Karya akhir ini bertujuan untuk merujuk kembali pemaknaan sifat dan keunikan lebah madu. Lebah memiliki gaya hidup yang istimewa dan filosofi kehidupan lebah yang bermakna positif dan banyak memberi manfaat, baik secara ekonomis dan estetis. Belajar dari alam dan mempedomani tatanan kehidupan lebah menjadi sumber inspirasi bagi penulis dan menjadi tolak ukur serta bahan pertimbangan dalam bersikap bagi yang membaca dan melihat karya akhir yang penulis rancang.

Selanjutnya dalam karya akhir seni grafis, teknik penggarapan dengan menggunakan cetak tinggi, yaitu cetak hardboard di atas kanvas, dan cetak banyak warna melalui pencongkelan serta penaikan tinta keatas bidang kanvas. Dari setiap congkelan pada hardboard menimbulkan ekspresi garis yang mengikuti pola dari sketsa atau gambar yang akan dipindahkan pada bidang kanvas. Sehingga melahirkan bentuk sebuah karya seni grafis yang bertema pada tatanan kehidupan lebah madu di alam. Namun dalam pembuatan karya melahirkan sebuah karya yang berbeda tapi dari setiap karya saling berhubungan satu sama lainnya, karena karya yang dirancang memiliki kesamaan tema, ide dan objek utamanya.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir ini dengan judul "**Lebah Madu Dalam Karya Seni Grafis**". Serta tidak lupa penulis ucapkan shalawat beriring salam kepada junjungan kita yaitunya Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan ke alam terang benderang seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini. Semoga laporan yang telah penulis buat mendapatkan ridho Allah SWT hendaknya. Amin.

Dalam pembuatan karya dan menulis laporan karya akhir ini, penulis banyak menerima dukungan serta bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. Selaku ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP.
2. Bapak Drs. Safril R, M.Sn. Selaku sekretaris Jurusan Seni Rupa FBS UNP.
3. Bapak Drs. Irwan, M.Sn. Selaku pembimbing I.
4. Bapak Dr. Budiwigman, M.Pd. Selaku pembimbing II.
5. Bapak Drs. Mediagus selaku Penasehat Akademis (PA).
6. Bapak dan Ibu Dosen serta staf karyawan Jurusan Seni Rupa FBS UNP.

7. Bapak Drs. Mediagus, Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd dan Bapak Yasrul Sami B. S.Sn. M.Sn. selaku Tim Penguji yang telah memberikan pengujian, masukan dan saran untuk laporan dan karya akhir ini.
8. Orang tua tercinta yang tak hentinya memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis.
9. Kepada semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung yang ikut memberikan sumbangan pemikiran serta partisipasi dalam penyusunan laporan Karya Akhir ini.

Akhirnya dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan balasan yang setimpal dan karya akhir ini bermanfaat bagi kita semua hendaknya, Amin..

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN

ABSTRAK	i
----------------------	---

KATA PENGANTAR	ii
-----------------------------	----

DAFTAR ISI	iv
-------------------------	----

DAFTAR GAMBAR	vi
----------------------------	----

DAFTAR KARYA	vii
---------------------------	-----

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	5
C. Orisinalitas	6
D. Tujuan dan Manfaat	7

BAB II KONSEP PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Penciptaan	17
1. Seni Grafis	17
2. Cetak tinggi (<i>Relief Print</i>)	26
C. Tema/Ide/Judul	29
D. Konsep Perwujudan	31

BAB III METODE/PROSES PENCINTAAN

A. Perwujudan Ide-ide Seni	32
1. Persiapan	32
2. Elaborasi (Pencarian Ide)	38
3. Sintesis (Pewujudan konsep dan Ide)	39
4. Realisasi Konsep	40
5. Penyelesaian.....	42
B. Jadwal Pelaksanaan	44

BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASANNYA

A. Uraian Karya Secara Umum	45
B. Pembahasan Karya	46

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	79
B. Saran	80

DAFTAR RUJUKAN**LAMPIRAN**

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lebah Soliter	11
2. Lebah Ratu	11
3. Lebah Pekerja.....	12
4. Lebah Jantan	12
5. Karya Gafis (Energi Misterius Yang Aneh)	16
6. Penampang Cetak Tinggi (<i>Relief Print</i>).....	20
7. Penampang Cetak Dalam (<i>Intaglio Print</i>).....	20
8. Penampang Cetak Datar (<i>Lithography</i>)	21
9. Penampang Cetak Saring (<i>Serigraphy</i>)	21
10. Pahat Grafis	33
11. Rol Karet (<i>Rol Brayer</i>)	34
12. Pisau Dompol	34
13. Bantalan Adukan.....	35
14. <i>Hardboard</i>	36
15. Tinta Cetak (Cat)	36
16. Tiner	37
17. Spidol	38

DAFTAR KARYA

Gambar	Halaman
1. Lebah Kawin	47
2. Ratu Lebah	51
3. Lebah Jantan.....	54
4. Lebah Soliter	57
5. Mencari Madu	60
6. Akupunktur (<i>Apitherapy</i>)	63
7. Terjerat	66
8. Ritual Mencari Madu.....	69
9. Bermain di Ranting	73
10. Memilih	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semua lebah termasuk pada suku apidae (Ordo Hymenoptera: Serangga bersayap selaput), yang memiliki tiga pasang kaki dan dua pasang sayap. Lebah suka membuat sarang di atas bukit, pohon kayu dan di atap rumah penduduk. Sarang dibuat dari madu (malam) yang terdapat pada tumbuhan, lebah suka mengambil nehtcar dan serbuk sari yang diambil dari bunga-bunga.

Posted in Opini, Tadabbur at 4:34 pm by Hanan J. (26-05-2006).

Menyatakan tentang prajurit-prejurit lebah, dengan perintah dari ratunya, mereka siap bekerja tanpa ada kata menyerah, mereka diperintahkan mengumpulkan madu setelah mengadakan tarian dan dapat informasi dari lebah pemandu, sebagian membangun rumah sekaligus membersihkannya dan sebagian yang lain berjaga-jaga di sarang kalau saja ada musuh yang datang. Dalam proses membangun sarang mereka membina sel-sel tempat menyimpan madu dari sudut-sudut yang berbeda, sehingga nantinya mereka bertemu di tengah atau dalam sarang. Tempat penyimpanan madu berbentuk heksagonal dan berbentuk persegi enam. Diakses, tanggal:12-03-2010/ <http://www.health.groups.yahoo.com>.

Manfaat lebah untuk manusia biasanya dijadikan sebagai pengobatan yang dikenal dengan terapi akupunktur. Terapi yang dilakukan pada titik-titik tertentu pada tubuh manusia. Biasanya mengobati darah tinggi, asma, kencing

manis, penyakit kulit, radang sendi, awet muda, dan rematik. Madu lebah juga digunakan sebagai bahan obat-obatan berupa sakit kepala, membantu dalam proses pembentukan kalsium, mencegah osteoporosis, konjunctivitas, jangkitan telinga, hidung tersumbat dan sakit tekak, sementara zat yang terkandung dalam madu berupa protein, mineral, vitamin dan penambah tenaga dan energi dalam tubuh manusia.

Namun setelah dilihat dari berbagai keunikan dan sifat lebah yang penuh bermakna dan menguntungkan bagi manusia, binatang dan juga tumbuhan. Baik dari segi ekonomis dan estetis merupakan sumber untuk memetik ilmu dan pelajaran bagi manusia. *Alam Takambang Jadi Guru* merupakan suatu ungkapan filosofi yang mendalam dan pantas untuk mengkaji hal ini, untuk dipahami oleh manusia. Filosofi adalah berfikir dengan sungguh-sungguh secara mendalam ke arah yang lebih baik, artinya manusia sebagai makhluk yang paling mulia disisi Allah, yang diberi kelebihan akal dan berfikir. Menjadikan alam sebagai sumber belajar dan memuat berbagai ilmu yang ada di dalamnya. Selain itu alam merupakan sebagai tempat menikmati berbagai keindahan dari hasil ciptaan Yang Maha Kuasa.

Lebah saja bisa menjadi bermanfaat bagi makhluk yang lain, seharusnya manusia selaku makhluk yang diberi akal dan pikiran hendaknya juga bisa memberi manfaat untuk orang lain dan juga makhluk yang lainnya. Mempelajari sifat lebah yang positif, yang selalu hinggap di tempat yang bersih, tinggal di tempat yang bersih, memakan yang bersih dan mengeluarkan yang bersih pula, seperti apa yang sering dikenal orang, yaitunya madu.

Maksutnya agar manusia meniru lebah dan tidak bersikap seperti lalat yang suka hinggap di tempat yang kotor, memakan yang kotor dan mengeluarkan yang kotor pula. Diakses, tanggal:12-03-2010,<http://www.TimDakwatuna.com>.

Diumpamakan kepada kehidupan manusia, khususnya masyarakat Minangkabau, supaya tidak memakan yang haram-haram seperti memakan makanan hasil korupsi, menghindari tinggal di tempat yang banyak perilaku maksiatnya dan jangan mengganggu ketenangan dan membuat resah masyarakat serta mengambil hak orang lain dan menzalimi orang lain atas dasar menurutkan hawa nafsu. Hendaknya masyarakat selalu makan dan minum yang halal-halal, tidak mengambil hak milik orang lain dan selalu bersikap baik dalam kehidupannya, dimana berada dan bertempat tinggal. Maka dengan begitu akan menghasilkan kehidupan yang baik pula.

Alam yang indah pantas untuk dikagumi dan dipelajari, sebagai ungkapan rasa bersyukur manusia terhadap Sang pencipta alam semesta. Namun keindahan alam yang dikagumi itu merupakan sumber inspirasi juga bagi seorang perupa dalam mewujudkan karya-karyanya. Sehingga melahirkan berbagai hasil karya seni yang kreatif, yang sudah tercipta dari zaman dahulu sampai zaman sekarang. Oleh karena itu seni sudah bergerak seiring perputaran waktu dan zaman.

Dalam kehidupan manusia, seni memiliki peranan penting baik sebagai alat berkomunikasi maupun sebagai ungkapan emosional dan berekspresi. Bahkan seni sudah menjadi kebutuhan bagi manusia. Dari zaman prasejarah

sampai sekarang, buktinya banyak hasil peninggalan karya seni yang di temukan oleh beberapa pakar dan penemu karya seni. Diantaranya adalah karya seni grafis yang telah dibuat oleh perupa, yang diciptakan dan dikembangkan berdasarkan ekspresi seniman tersebut. Diantaranya beberapa seniman grafis yang karyanya sudah terkenal yaitunya: Agus Prasetyo dan Winanto Taufik, dll.

Berawal tentang kehidupan Lebah yang telah diungkapkan sebelumnya, penulis merasa terpanggil untuk menjadikan lebah sebagai objek seni grafis. Karena kehidupan lebah yang lebih spesial dan unik dari binatang yang lainnya. Maka dari pada itu segala kehidupan lebah dan bentuk dari tubuhnya, menjadi sumber ide dan inspirasi bagi penulis untuk menuangkan dalam karya seni grafis.

Menurut Budiwirman, dkk. (1999 : 4). “Seni grafis adalah segala bentuk seni yang dibuat untuk mencerahkan rasa seni seseorang melalui metode cetak, sehingga memungkinkan melipatgandakan hasil karya seni itu”

Dalam perkembangannya karya seni grafis sudah menampakkan kemajuan. Pada awalnya hanya dimaksudkan hanya untuk menggandakan hasil karya seni dua dimensi. Tapi sekarang cabang seni grafis ini tidak lagi hanya sekedar berfungsi untuk memperbanyak hasil, melainkan sudah mengacu kepada pembuatan efek gambar yang khas atau mencoba membuat gambar yang berbeda dari yang lain, berdasarkan pada konsep berkreatifitas penuangan karya ke dalam sebuah media.

Seiring perjalanan berkesenian saat ini pilihan seni grafis dirasa paling pantas untuk menjadi wadah mengungkapkan ide, ekspresi emosional penulis. Berdasarkan minat dan kemampuan yang penulis miliki. Pilihan karya seni grafis tentu saja pertimbangan atas dasar kemampuan teknis yang penulis miliki. Agar itu bisa berjalan sebagai mana mestinya dan panggilan dari dalam diri bisa terungkap, penulis mencoba untuk menuangkan pada media dua dimensi dan memakai teknik cetak tinggi (*relief print*).

Berdasarkan kepada pilihan grafis sebagai wadah berolah estetis penulis, dengan objek lebah, tema yang penulis pilih adalah “**LEBAH MADU DALAM KARYA SENI GRAFIS**”. Teknik yang dipakai dalam proses mencetak grafis berupa teknik cetak tinggi, sekaligus menjadi judul laporan karya akhir ini.

B. Rumusan Ide Penciptaan.

Bertitik tolak dari latar belakang di atas, rumusan ide penciptaan karya grafis cetak tinggi dengan memilih objek lebah adalah:

- 1.** Aktifitas dan bentuk tubuh lebah penuh keunikan mengandung nilai positif secara estetis dan ekonomis.
- 2.** Lebah memberi manfaat terhadap manusia, tumbuhan dan binatang. Sebaliknya manusia yang memiliki akal dan pikiran juga bisa memberi manfaat pada sesamanya dan makhluk yang lainnya, sebagaimana manfaat yang ditunjukkan lebah.
- 3.** Belajar dari kehidupan lebah menjadi inspirasi untuk mengungkapkannya dalam bentuk karya seni, khususnya dalam karya seni grafis.

C. Orisinalitas

Berdasarkan kepada lebah madu sebagai objek karya akhir penulis yang akan diungkapkan dalam karya seni grafis, merupakan ide dan konsep baru dalam pengungkapan karya penulis, walau karya tentang objek lebah sudah dibuat sebelumnya oleh beberapa seniman, diantaranya pada tahun 2008 oleh Willy Subakti Rain. Karya yang akan penulis lahirkan terinspirasi langsung dari alam. Alam banyak member pelajaran yang bisa dipetik oleh manusia, khususnya bagi diri pribadi penulis. Maka dari itu, ide-ide berkarya seni yang penulis miliki akan dituangkan langsung berdasarkan kepada teknik dan pelajaran yang telah penulis miliki selama mengikuti pendidikan di jurusan Seni Rupa FBS UNP.

Dalam cara pengungkapan, penulis memakai teknik cetak tinggi dalam karya cetak grafis, sementara itu Willy Subaktian Rain mengungkapkan karyanya berupa lukisan, yang bercorak realis, dengan pendekatan dekoratif. Selain itu ide dalam pembuatan karya penulis terinspirasi dari gaya kehidupan lebah yang hidup di alam, yang banyak memberi manfaat bagi makluk hidup lainnya, diantaranya bermanfaat bagi manusia untuk diambil madunya, yang banyak difungsikan untuk makanan, bahan baku obat-obatan, selain itu lebah juga berfungsi untuk penyerbuk utama tanaman, dan berbagai keunikan perilaku yang dimiliki oleh lebah, yang sebelumnya sudah dibahas. Dari sisi lain ide yang penulis dapatkan melihat dari alam sekitar, dari kutipan-kutipan para ahli dan keterangan yang ada pada Al-Quran yang menjelaskan tentang gaya hidup lebah, yaitunya dalam surat (An-Nahal: ayat 68-69).

“Buatlah sarang di bukit-bukit, di pohon-pohon kayu dan di rumah-rumah yang didirikan manusia. Kemudian makanlah dari tiap-tiap (macam) buah-buahan dan tempuhlah jalan Tuhanmu yang telah dimudahkan (bagimu). Dari perut lebah keluar minuman (madu) yang bermacam-macam warnanya, di dalamnya terdapat obat-obat yang menyembuhkan manusia. Sesungguhnya pada yang demikian itu terdapat tanda (kebesaran Tuhan) bagi orang yang memikirkan”

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tidak melakukan peniruan dalam pengungkapan konsep, ide dan bentuk karya yang akan dituangkan dalam karya seni grafis. Karya ini merupakan suatu kreatifitas penulis dalam berolah seni, yang terinspirasi langsung kepada objek karya yang penulis tuju, tanpa ada penggandaan dari karya yang sudah ada sebelumnya. Baik dikaji dari bentuk karya, cara pembuatan, dan teknik yang dipakai, dan juga tema yang penulis angkat dalam menulis dan seminar karya akhir ini.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan yang hendak penulis capai dalam penulisan laporan karya akhir ini adalah sebagai berikut :

- a) Memvisualisasikan kehidupan lebah madu dalam bentuk karya seni grafis.
- b) Memperlihatkan perilaku lebah untuk dihayati manusia melalui cetak grafis.
- c) Gambaran tatanan kehidupan lebah yang dapat dijadikan sebagai *alam takambang jadi guru* bagi manusia dalam cetak grafis.
- d) Mengamalkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah dan juga melengkapi tugas perkuliahan tersebut.

2. Manfaat

Adapun manfaat yang bisa diambil dalam laporan karya akhir adalah sebagai berikut :

- a) Memperkaya ide dalam berkarya seni bagi penulis dan belajar dari alam dan menuangkannya dalam kreatifitas berkarya.
- b) Melalui objek lebah madu dalam karya seni grafis bisa meningkatkan kepekaan diri sendiri dan masyarakat karena mempedomani gaya hidup lebah tersebut.
- c) Lembaga pendidikan mendapatkan manfaat dan sumber pelajaran yang positif dari karya seni grafis dengan objek lebah madu, karena karya yang dibuat langsung dipetik dari alam.
- d) Melatih kemampuan berkreatifitas dalam menulis dan berkarya khususnya seni grafis yang kaya dengan media dan teknik penggarapanya.
- e) Untuk memperluas pengetahuan dan meningkatkan keterampilan penulis dalam berkesenian terutama dalam penciptaan karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi (relief print).
- f) Sarana informasi kepada masyarakat melalui karya seni grafis tentang kehidupan dan sifat lebah yang unik, mengandung nilai-nilai positif yang patut ditiru.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber Penciptaan

Penciptaan suatu karya seni timbul dari dalam diri adalah suatu dorongan dan keinginan yang kuat dari hati nurani untuk diwujudkan ke dalam suatu karya seni, berdasarkan ilmu dan pengalaman yang penulis miliki. Ilmu dan pengalaman tersebut diperoleh ketika melihat-lihat dari alam, benda, pemandangan, binatang, tumbuh-tumbuhan, manusia dan sebagainya.

Objek binatang yaitu lebah, yang penulis amati bagaimana perilaku lebah dalam kehidupannya, memiliki keunikan sifat yang positif serta keistimewaan lebah dari binatang lainnya dan bentuk fisik lebah yang menarik, disamping itu sifat lebah memiliki makna yang dapat dijadikan pedoman dan tauladan dalam kehidupan manusia. lebah memberikan kesan estetis tersendiri bagi penulis untuk dijadikan objek dalam karya akhir. Di samping itu lebah juga bermanfaat dalam kehidupan manusia.

Sifat lebah yang memberi manfaat pada mahkluk ciptaan Allah berupa manusia dan binatang lainnya yaitu :

1. Lebah di alam berfungsi penting sebagai serangga penyerbuk utama.

Kesukaannya akan nehtcar dan serbuk sari dimanfaatkan tumbuhan untuk penyerbukan dan penyebaran serbuk sari. Dalam penyerbukan buatan tanaman tertentu, lebah dipelihara dalam kurungan berisi tumbuhan yang akan disilangkan.

2. Madu yang dihasilkan lebah disukai oleh banyak hewan, khususnya beruang.
3. Manusia juga memanfaatkan madu sebagai makanan serta obat. Pemeliharaan lebah untuk diambil madunya telah dilakukan manusia sejak lama. Ilmu tentang lebah dan pemeliharaannya dikenal sebagai *apiari*. Usaha peternakan lebah juga disebut dengan nama tersebut.
4. Beberapa jenis lebah memiliki sengat yang sebetulnya bersifat fatal bagi dirinya. Setelah menyengat lebah akan mati. Sengat ini dimanfaatkan manusia dalam pengobatan serupa Akupunktur yang dinamakan terapi lebah (*apitherapy*).
5. Di beberapa tempat di Indonesia larva dan pupa lebah dijadikan makanan (misalnya sebagai batok lebah).

Lebah merupakan sekelompok besar serangga yang terkenal akan keunikan dan kelebihannya dibanding serangga yang lainnya. Suka hidup berkelompok (koloni) meski ada sebagian lebah yang tidak berkelompok dengan lebah yang lainnya, yaitu lebah (soliter).

Lebah soliter merupakan sebagian dari lebah betina yang suka hidup terpisah dari koloni. Lebah ini membangun sendiri sarangnya dan mencari makan untuk keturunannya tanpa bantuan lebah lain. Lebah soliter juga pergi meninggalkan sarang sebelum keturunannya beranjak dewasa. Terkadang beberapa lebah soliter tidak memberi cadangan makanan untuk keturunannya. Bentuk hubungan ini disebut *subsosial*. Diantaranya dari lebah jenis ini disebut

tawon. Sementara lebah yang hidup berkoloni saling berbagi tugas dan saling membantu. Diakses, tanggal: 12-03-2010 / <http://www.TimDakwatuna.com>.



Gambar 1 : Lebah Soliter
Sumber : (diakses, tanggal: 06-05-2010 /
<http://www.google.co.id/images.com>)

Kelompok (koloni) itu terdiri dari tiga kasta. Dari setiap kasta mempunyai beberapa tugasnya masing-masing, sebagai berikut ini :

1. Lebah Ratu

Jenis lebah ini hanya satu ekor dalam setiap koloni, *Tugasnya mengawas lebah betina (lebah pekerja) dan lebah jantan. Namun tugas yang paling utama dari lebah ratu kawin dan bertelur. Selain itu lebah ratu ukuran badannya lebih besar dan lama hidup tiga tahun.*



Gambar 2 : "Lebah Ratu"
Sumber : (diakses, tanggal: 06-05-2010 /
<http://www.google.co.id/images.com>)

2. Lebah Pekerja (lebah betina)

Lebah pekerja merupakan lebah betina yang mandul dan tidak bisa berkembang biak. Tugasnya mengumpulkan nehtctar dan serbuk sari sebagai bahan pembuat madu. Madu disimpan dalam bilik-bilik sarang, yang nantinya berfungsi sebagai cadangan makanan dan untuk makan bayi lebah (larva). Selain itu tugasnya membersihkan sarang dan menjaga anak-anak lebah.



Gambar 3 : “Lebah Pekerja”
Sumber : (diakses, tanggal: 06-05-2010 /
<http://www.google.co.id/images.com>)

3. Lebah jantan

Jenis lebah ini adalah lebah pejantan atau pasangan dari lebah ratu. *Tugasnya* mengawini lebah ratu dan setelah masa perkawinan selesai lebah jantan akan mati.



Gambar 4 : Lebah jantan
Sumber : (diakses, tanggal: 06-05- 2010 /
<http://www.google.co.id/images.com>)

Menurut Sarwono B. (2001 : 05) lebah madu termasuk kelompok serangga bangsa (ordo) *Hymenoptera* (bersayap bening) yang membesarkan anak-anaknya dengan sebuk sari dan madu. Serangga jenis ini terdapat diseluruh dunia yang ditumbuhi tanaman berbunga.

Lebah juga termasuk dalam suku serangga bersayap selaput, yang memiliki tiga pasang kaki, dan dua pasang sayap. Lebah suka membuat sarang di atas pohon, di bukit-bukit, dan di atap rumah penduduk. Sarang lebah terbuat dari madu (malam) yang dikeluarkan dari tubuhnya. Selain itu madu juga sebagai cadangan makanan. Madu diperoleh dari bunga berupa nektar dan serbuk sari, yang diambil melalui alat penghisapnya yang berbentuk tabung.

Tanda-tanda kekuasaan Yang Maha Kuasa diperlihatkan pada lebah, yang patut dicontoh dari gaya hidupnya, yang tidak lepas dari keharmonisan hidup berkelompok, tolong menolong, tanggung jawab patuh pada pimpinan dan berbagai keunikan. Lebah juga bisa memberi inspirasi dalam kehidupan berkesenian. Diantara keunikan lebah dari binatang lainnya, yaitu: menghasilkan madu, hinggap di tempat yang bersih, menyerap yang bersih, tidak pernah merusak, bekerja keras, bekerja berdasarkan kepada tugasnya masing-masing, tunduk pada pimpinan dan tidak pernah mengganggu kecuali lebah diganggu terlebih dahulu. Diakses, tanggal: 12-03-2010 / <http://www.TimDakwatuna.com>.

Lebah juga bisa membahayakan hewan yang lainnya, karena lebah memiliki racun (bisa), dengan mengeluarkan racun melalui alat

penyengatnya, dan juga berfungsi sebagai pelindung lebah ketika ada ancaman yang mendatanginya. Selain itu lebah juga bisa membahayakan manusia jika diganggu. Lebah setelah melakukan sengatan akan mati, oleh karena itu lebah disebut juga binatang yang tidak takut mati, walau mati itu resiko yang tinggi untuk dijalani.

Posted in Opini, Tadabbur at 4:34 pm by Hanan J. (26-05-2006), dapat diketahui dengan menari, lebah dapat melakukan komunikasi dan sekaligus dengan cara demikian lebah dapat menunjukkan tempat dimana adanya bunga yang mengandung nehtcar (cairan manis pada bunga) yang baik. Seekor lebah pemandu (pencari bunga) yang telah menemukan bunga kembali ke sarang dan memberi tahu keberadaan bunga tersebut. Setelah itu sebagian lebah pekerja pergi menuju bunga tersebut untuk mengambil nehtcar dan serbuk sari. Diakses, tanggal:12-03-2010/<http://www.health.groups.yahoo.com>.

Mereka mengumpulkan bahan makanan berjarak 800 meter dari sarang. Tarian yang dilakukan berbentuk angka 8 dengan mengibas-ngibas ekor dan bergerak zig-zag. Sudut antara gerakan itu menunjukkan dimana bunga berada. Tarian yang berulang-ulang lebah menginformasikan tentang sudut, jarak, arah dan informasi lainnya.

Lebah mempunyai peranan penting di alam ini. Bermanfaat bagi manusia, binatang dan tanaman. Bagi manusia madu lebah digunakan untuk bahan makanan dan ramuan obat dan juga sengatan lebah dimanfaatkan

sebagai pengobatan berupa Akupunktur yang dinamakan terapi lebah (*Aphitherapy*).

Bagi tumbuhan, lebah penyerbuk utama bunga tanaman, secara tidak langsung lebah telah berperan dalam proses perkawinan bunga yang akan menghasilkan tanaman berbuah dengan baik. Selain itu lebah juga mendapatkan nehtcar yang baik dari bunga tanaman tersebut, nechtar tersebut dihisap dari lidah yang berbentuk tabung, setelah kembali ke sarang necctar diolah, diubah dan disimpan menjadi madu. Artinya lebah untung tanaman juga untung. Bagi binatang yang lain madu lebah juga sumber makanan yang baik dan lezat diantaranya beruang sebagai penikmat madu tersebut. Diakses, tanggal: 12-03-2010 / <http://www.TimDakwatuna.com>.

Bentuk dan sifat lebah yang unik, tim dakwatuna menjelaskan beberapa keunikan tersebut :

“Hinggap di tempat yang bersih, memakan yang bersih, mengeluarkan yang bersih. Di tempat lebah hinggap tidak pernah merusak dan merugikan pada makhluk yang lainnya. Selalu bekerja keras untuk mendapatkan madu yang bagus kwalitasnya. Bekerjasama, tunduk pada pimpinan. dan tidak pernah melukai kecuali digangu”

Namun dari kutipan tim dakwatuna banyak hal yang positif bisa ditiru dari sifat dan tingkah laku lebah oleh manusia, karena sesungguhnya manusia yang baik adalah manusia yang banyak memberi manfaat bagi manusia lain. Sebagai sumber ide penciptaan karya dari bentuk lebah yang unik bagi para seniman dan bagi diri penulis sendiri.

Dari kutipan di atas menjadi bahan kajian terciptanya karya tulis ini dan sebagai ide dari penciptaan karya akhir yang penulis ungkap melalui bahasa rupa yaitu karya seni grafis.

Dalam melakukan kegiatan berkarya penulis mencari sebuah foto karya seniman terdahulu sebagai acuan dalam berkarya, serta karya tersebut sebagai bahan pembanding dan sebagai tolak ukur penulis sebagai perintis seni grafis dimasa kini dan tahap awal untuk meolah kemampuan estetis yang penulis miliki:



Gambar 5

Judul : “Energi Misterius Yang Aneh ”

Seniman : Agus Prasetyo

Ukuran : 70 x 130 cm

Media : Hardboard cut handcoloring on kanvas

Tahun : 2008

Sumber : (Di akses, tanggal: 12-05-2010 /
<http://www.ikaatje.files.wordpress.com>)

B. Landasan Penciptaan

1. Seni Grafis

a) Pengertian Seni Grafis

Definisi seni menurut beberapa pendapat :

Menurut Rasjoyo (1994 : 01) Tidak seorangpun yang tahu kapan seni ini mulai dikenal oleh manusia. Namun kalau dipelajari jejak-jejak peninggalan manusia masa lampau, dapat kita peroleh gambaran, bahwa seni tumbuh dan berkembang berdampingan dengan kehidupan manusia itu sendiri. Hal tersebut dapat dimengerti karena seni adalah hasil kebudayaan itu sendiri. Kebudayaan adalah hasil pemikiran, aktivitas dan segala hasil karya diluar perbuatan yang merefleksikan naluri secara murni.

Sepanjang sejarah, manusia tidak lepas dari seni, karena seni adalah salah satu kebudayaan yang mengandung nilai indah (*estetis*), sedangkan manusia suka yang indah indah. Dengan seni manusia dapat memperoleh kenikmatan sebagai akibat gambaran perasaan terhadap rangsangan yang diterimanya. Kenikmatan seni bukanlah kenikmatan fisik lahiriah melainkan kenikmatan batiniah.

Menurut Poul Klee dalam Rasjoyo (1994 : 02) “Seni bukanlah sekedar refleksi hal-hal yang kasat mata, bahkan lebih jauh lagi, seni merupakan hal-hal yang terlihat oleh alam batin / kejiwaan”. Poul Klee lebih cenderung menganggap bahwa seni adalah hasil penuangan kehidupan batin yang mempunyai nilai estetis.

Menurut Budiwirman, dkk dalam Yovin Romanza, (2010 : 10)

Kata grafika dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Yunani “Graphein” yang artinya menulis. Jadi kata Graphein yang semula punya pengertian menulis semakin berkembangnya zaman pengertian kata itu berubah menjadi masalah cetak mencetak, jadi Graphein tidak hanya kegiatan tulis-menulis saja tapi juga kegiatan cetak mencetak.

Menurut Marianto dalam Yovin Romanza (2010 : 10) Secara umum kata grafis adalah segala sesuatu yang dihasilkan dengan metode cetak dua dimensional sebagai mana lukisan, drawing atau fotografi, lebih khususnya lagi istilah pengertian ini adalah print making yaitunya cetak mencetak. Dalam menerapkan seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambar apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk diproduksi singkronisasi intermedia dengan berbagai proses cetak mencetak.

Menurut Soedarso dalam Budiwirman (1999 : 04) menyatakan bahwa :

“Seni grafis adalah usaha memperbanyak hasil karya seni dua dimensional, contoh dalam bentuk yang paling sederhana, apabila sebuah karet penghapus dicukil atau di gores-gores membentuk gambar bunga-bunga, setelah itu karet dilumuri tinta atau cat, setelah dilumuri permukaan karet penghapus ditempelkan atau dicetakkan kepada selembar kertas, maka dikertas tersebut akan menampilkan sebuah gambar bunga. Kalau permukaan karet penghapus yang sama dicetakkan berulang-ulang maka akan menghasilkan banyak gambar bunga yang sama bentuknya”.

Menurut Budiwirman (1999 : 05) Sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, seni grafis pada awal kegiatan menggandakan hasil dari cetakan karya seni dua dimensional, namun kini sudah beranjak kepada perolehan efek gambar yang khas (lain dari yang lain) sesuai dengan ekspresi seniman yang membuatnya. Maka dari itu, seni grafis dapat dikatakan salah satu media ekspresi dan bukan semata-mata penggandaan / memperbanyak hasil karya seni rupa saja.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan berkarya seni grafis merupakan suatu media untuk berolah seni dengan cara penuangan ide-ide kreatif dalam berbagai penciptaan, dengan memakai teknik yang diinginkan. Sehingga memungkinkan terciptanya penggandaan hasil dari karya yang dibuat.

b) Teknik Dalam Seni Grafis

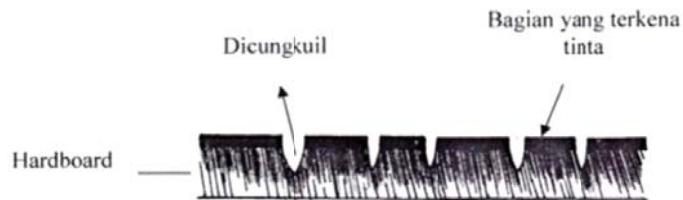
Di dalam seni grafis ada beberapa teknik dalam proses penciptaannya (Budiwirman, dkk (1999 : 07), antara lain :

(1) Cetak tinggi (*Relief Print*)

Cetak tinggi adalah dimana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak berada lebih tinggi dari permukaan klisenya. Permukaan garis atau bidang itu menerima tinta dan selanjutnya diterapkan pada kertas dan hasilnya adalah suatu karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi.

Beberapa alat cetak yang termasuk pada seni grafis cetak tinggi :

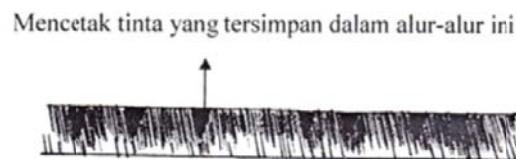
1. Cetak cukilan linoleum (*Linoleum Cut*)
2. Cetak hardboard (*Hardboard Cut*)
3. Cetak cukil kayu (*Wood Cut*)
4. Cetak gores kayu (*Wood Engraving*)
5. Cetak cukil lilin (*Parafin Print*)



Gambar 6 : Penampang Cetak Tinggi (*Relief Print*)
Sumber : Budiwirman dan Irwan (1999)

(2) Cetak Dalam (*Intaglio Print*)

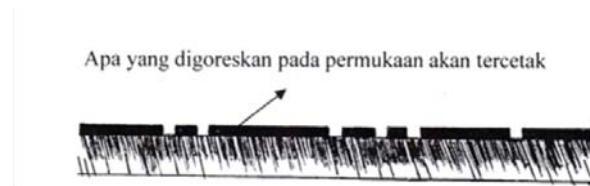
Cetak dalam adalah kebalikan dari cetak tinggi, yaitu suatu teknik dimana garis atau bidang yang akan tercetak berada lebih rendah dari permukaan klisenya.



Gambar 7 : Penampang Cetak Dalam (*Intaglio Print*)
Sumber : Budiwirman dan Irwan (1999)

(3) Cetak Datar (*Lithography*)

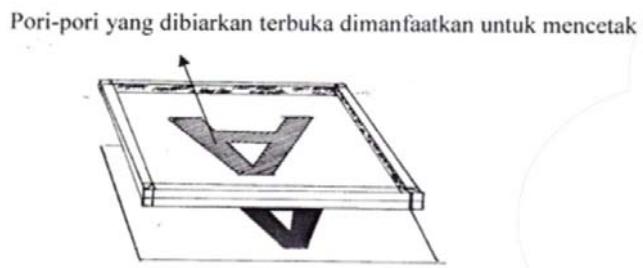
Cetak datar adalah cetak klise datar di atas bidang dua dimensi.



Gambar 8 : Penampang Cetak Datar (*Lithography*)
Sumber : Budiwirman dan Irwan (1999)

(4) Cetak Saring (*Serigraphy*)

Cetak saring adalah proses mencetak gambar dengan menggunakan layar sutra (*Silk Screen*) yang direntangkan pada bingkai kayu. Pori-porinya dibiarkan terbuka, sedangkan bagian yang tidak tercetak porinya ditutup dengan *gelanthine* atau dengan obat afdruhk.



Gambar 9 : Penampang Cetak Saring (Serigraphy)
Sumber : Budiwirman dan Irwan (1999)

c) Unsur-Unsur dan Prinsip Penyusunan Seni Grafis

Dalam penciptaan sebuah karya seni, terutama karya seni grafis.

Tidak bisa lepas dari unsur-unsur dan prinsip visual, sebagai pendukung terciptanya nilai estetis dan kenyamanan dalam berkarya.

Unsur-unsur visual seni grafis yaitu: garis (line), bidang (shape), warna (color), bentuk (form), tekstur dan gelap terang. Menurut Munsell dalam Nelwandi Nelson (2009 : 7-10), sbb:

(1) Garis

Garis adalah goresan yang dibuat oleh suatu alat seperti pena, pensil, krayon dan alat penggores lainnya. Dalam sebuah teori ilmu ukur garis merupakan gabungan titik yang tidak ada batasnya. Dengan adanya garis dalam karya seni grafis, merupakan suatu hal yang banyak memberikan variasi hasil goresan yang diinginkan, pada karya itu sendiri. Garis terdiri dari dua sifat yaitu: nyata dan tidak nyata (khayal).

Garis yang bersifat grafis hadir secara nyata berupa garis patah-patah, garis lengkung, garis putus-putus, garis gelombang dan lain-lain.

Garis yang bersifat khayal, garis ini tidak nyata sebab garis ini timbul akibat pembentukan unsur-unsur lain, masingnya timbul karena sebagai pengikat ruang, batas bidang dan juga timbul sebagai pembatas dari warna.

(2) Bidang

Bidang adalah suatu yang dibentuk dari paduan atau penyatuan garis yang bersatu dan terbentuklah sudut, sekaligus membatasi suatu garis sehingga menghasilkan sebuah media dua dimensi. Misalnya bidang segi tiga, segi empat, segi lima dan bidang persegi lainnya. Di samping itu bidang juga bisa timbul dari hamparan warna yang ditampilkan dari hasil karya.

(3) Ruang

Ruang adalah merupakan bentuk dua atau tiga dimensi yang telah disusun, dibentuk, pengikat, penghubung dan penerus yang membuat sesuatu karena batas garis yang bertemu karena batas. Keberadaan ruang pada pembentukan karya seni grafis dapat disusun mencuat, melengkung, menerawang dan membuka, itu semua tergantung kepada penyusunan yang diinginkan.

(4) Warna

Warna merupakan pengaruh cahaya yang datang, mengenai dan menyinari pikmen-pikmen. Warna juga suatu unsur yang sangat berpengaruh dalam tampilnya nilai estetis dalam karya grafis. Melalui warna seorang seniman juga menyampaikan suatu pesan dan kesan tersendiri. Seperti memperlihatkan rasa senang, sedih, dan marah.

Beberapa unsur dan bahan warna yang akan digunakan dalam pembuatan karya seni grafis yaitu :

Warna Primer adalah warna pokok dari semua warna, terdiri dari tiga warna yaitu: Merah, kuning dan biru.

Warna Sekunder adalah warna hasil olahan dari tiga warna pokok atau warna primer. Merah+Kuning = Orange, Biru+Kuning = Hijau, Merah+Biru = Ungu.

Warna Complementer adalah warna yang saling berlawanan, seperti ungu dan kuning, biru dan jingga, merah dan hijau dan lain-lain.

(5) Tekstur

Tekstur adalah keadaan karakteristik bentuk dari bahan, dapat dikatakan tampak rupa atau tampak dari tampang permukaan, dan juga rasa bahan serta keadaan suatu benda. Tekstur merupakan suatu unsur yang tidak bisa dilupakan dalam pembentukan karya seni grafis. Karena unsur itu merupakan bagian yang melihatkan karakter permukaan media grafis.

Tekstur yang sebenarnya dapat diteraba dan dilihat secara nyata. Misalnya permukaan ampelas, kulit kayu, bulu binatang dan lainnya. Tekstur tiruan dapat pula dirasakan, dilihat dan dibentuk dari susunan garis, bidang/ruang, warna dan gelap terang.

(6) Terang Gelap

Terang gelap merupakan suatu efek pencahayaan dalam pembentukan karya seni, terutama sekali karya grafis, nada gelap terang adalah pergerakan warna terang ke-gelap dan sebaliknya, peralihan hitam ke-putih, putih ke-hitam, juga berperan sebagai penunjuk kesan ruang, jauh dekat objek dalam karya grafis.

Prinsip penyusunan visual seni grafis yaitu: Komposisi, kesatuan (*Unity*), keseimbangan (*Balance*), proporsi (*Proportion*) dan irama (*Ritme*). Darmaprawira W.A dalam Nelwandi Nelson (2009 : 10-11), sbb:

(1) Komposisi

Komposisi adalah suatu cara penyusunan unsur-unsur visual yang membentuk sebuah karya seperti garis, warna, bidang, ruang, tekstur dan gelap terang.

(2) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah adanya saling membutuhkan, keterkaitan, dan saling mengimbangi antara unsur yang satu dengan unsur yang lainnya. Dan membentuk satu kesatuan yang utuh, bermakna dan harmonis satu sama lainnya.

(3) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah suatu yang menjadi bentuk yang satu dengan bentuk yang lainnya, tidak ada ketimpangan, serasi, selaras dan kecocokan tata letak sesuai dengan yang seharusnya.

(4) Proporsi (*Proportion*)

Proposi adalah pembanding antara unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya, sehingga menimbulkan kecocokan dan keselarasan antara bentuk-bentuk yang ada pada karya.

(5) Irama (*Ritme*)

Irama merupakan suatu kehadiran di sebuah karya yang dapat dirasakan dan dilihat terlahir akibat penyusunan unsur-unsur seni, dan tidak dirasakan melalui indra pendengaran seperti seni tarik suara dan musik.

2. Cetak Tinggi (*Relief Print*)

Cetak tinggi adalah teknik yang dipilih dalam pembuatan karya seni grafis dan beberapa definisi menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

Menurut Budiwirman (1999: 07) Cetak tinggi adalah: “Suatu teknik dimana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak berada lebih tinggi dari permukaan klisenya. Permukaan garis atau bidang itu kemudian menerima tinta dan selanjutnya diterapkan pada kertas dan hasilnya adalah suatu karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi”.

Menurut Murianto dalam Budiwirman (1999: 07) “Cetak tinggi atau relief print yang menggunakan balok kayu sebagai acuan, permukaan kayu itu dicukil dengan alat khusus seperti pahat dan pisau. Dari pencukilan itu dihasilkan permukaan yang tinggi dan rendah dan juga bagian yang tinggi itu diberi tinta dengan menggunakan rol (brayer), kuas atau alat lainnya yang bisa memindahkan tinta.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa, teknik cetak tinggi merupakan proses cetak yang permukaan lebih tinggi diberi tinta atau cat, setelah itu dicetakkan ke atas media dua dimensi seperti kertas, kanvas dan media lain yang bisa dijadikan media pencetakan gambar.

Menurut Manurung dalam Yovin Romanza (2010: 18) ada beberapa cara dalam proses mencetak pada teknik cetak tinggi, yaitu sebagai berikut :

a) Cetak satu warna (*Monochromo Print*)

Proses cetak satu warna:

- (1) Klise yang bertinta dicetakkan di tengah kertas, kertas yang tidak kena tinta dipotong.
- (2) Cara menggunakan rol saat pemberian tinta dimulai dari tengah-tengah klise dan setelah itu diteruskan keseluruh bagian yang tinggi dari permukaan klise tersebut.
- (3) Hasil cetakan ditentukan oleh proses pencukilan-pencukilan serta desain dan proses mencetak ikut menentukan terciptanya karya.
- (4) Sebelum klise dicetak perlu diadakan test print atau trial proof.

b) Cetak banyak warna (*Polychrome Print*)

Metode dalam pembuatan cetak banyak warna :

- (1) Metode *key block* : Menggunakan klise pengunci. Dalam metode ini gambar berwarna tersebut berkонтур, jadi klise yang dibuat berdasarkan jumlah warna yang dikehendaki ditambah satu klise untuk kontur dan berfungsi sebagai pengunci (cetak terakhir).

- (2) Metode *sectional (separate) block*: Banyaknya klise. Dalam metode ini tidak terdapat kontur, sehingga pembuatan klise sebanyak warna yang ada.
- (3) Metode *super impose block*: Warna saling menupang. Metode ini agak sulit pembuatannya, mungkin tiga klise bisa menghasilkan 4, 5 atau 6 warna. Sehingga pembuatan banyaknya klise tidak berdasarkan jumlah warna yang dikehendaki.

Menurut Saff dan Sacilotto dalam Yovin Romanza (2010 : 19) ada beberapa teknik yang termasuk pada grafis cetak tinggi (*Relief Print*) yaitunya :

- a) Cetak balok pahatan

Sebuah balok kayu dipotong menjadi beberapa bentuk melengkung, yang selanjutnya dicetak dengan warna yang berbeda, digabungkan kembali kemudian dicetak lagi. Garis putih yang sering kali nampak diantara bentuk-bentuk permukaan media merupakan ciri khas dari metode ini, kadang-kadang ditekankan untuk menimbulkan efek-efek tertentu.

- b) Cetak cap (*stempel print*)

Sering kali terjadi hanya diperlukan corak warna pada suatu cetakan tertentu, di samping meletakkan potongan kayu kecil pada balok secara terpisah atau karton.

c) Cetakan hiasan timbul

Hiasan timbul sangat mudah dibuat dengan pres *etsa*, namun juga dapat dibuat dengan tangan, kertas tebal yang dilembabkan bertujuan untuk mempermudah pemindahan tinta di atas cetakan.

d) Cetakan relief logam

William Blake mengembangkan suatu teknik ETSA yang digunakan secara langsung pada plat tembaga. Plat *printing relief* dapat digunakan dengan menggunakan *a commericial photo resist* dan garis photo grafis. Untuk mendapatkan detail yang maksimum dalam cetakan. Pengerjaan dengan menggunakan *roller* dengan ukuran sedang dan lapisan tinta kental dan tipis.

e) Hardbord

Hardboard adalah lembaran berupa papan yang memiliki bidang datar. Bahan tidak terlalu keras, serta mudah untuk dicongkel dalam pengerjaan karya, dengan hardboard, warna yang dipakai untuk mencetak dimulai dengan warna yang lebih terang terlebih dahulu

C. Tema / Ide / Judul Karya

1. Tema

Tema merupakan dasar/pokok pikiran, gagasan dan ide dasar dari sebuah pemikiran. Suatu tema tergantung pada suatu hal yang bisa menarik minat seniman yang nantinya dapat dituangkan pada sebuah media, sehingga menghasilkan suatu karya seni yang menarik.

Berdasarkan kepada judul dari laporan Karya Akhir, yaitunya “Lebah Madu Dalam Karya Seni Grafis”. Tema yang diangkat tentang: *tatanan kehidupan lebah madu dalam*, serta bernilai positif secara ekonomis dan estetis, yang sebelumnya telah diuraikan sebelumnya, tentang kehidupan lebah yang penuh keistimewaan dan keunikan dari binatang serangga yang lainnya.

Lebah madu dipilih dari beberapa pilihan objek yang menarik untuk dijadikan landasan berkarya, merupakan sumber inspirasi untuk mengasah kreatifitas bekerja dan juga sebagai wadah untuk mengungkapkan ekspresi dalam penciptaan karya.

2. Ide

Berangkat dari tema di atas penulis tertarik untuk mengungkap bentuk dan tatanan kehidupan lebah madu dalam karya grafis pada bidang dua dimensi. Penulis memilih teknik cetak tinggi sebagai penuangan ide kepada sebuah media. Teknik cetak tinggi adalah: Permukaan klise tinggi dan rendah hanya bagian yang tinggi sebagai penghasil gambar.

Karya yang ditampilkan menggunakan hardboard sebagai klise dan dicetakkan ke atas kanvas, proses pencetakan banyak warna, dari setiap pewarnaan melakukan satu kali pencongkelan bidang klise.

3. Judul Karya

Sesuai dengan tema dan ide karya yang diangkat, diantaranya 10 judul karya yang dibuat adalah :

- | | |
|------------------|-------------------------------------|
| 1) Lebah kawin | 6) Akupunktur (<i>Apitherapy</i>) |
| 2) Ratu lebah | 7) Terjerat |
| 3) Lebah jantan | 8) Ritual mencari madu |
| 4) Lebah soliter | 9) Bermain di ranting |
| 5) Mencari madu | 10) Memilih |

D. Konsep Perwujudan

Tema yang penulis angkat merupakan suatu ide dan inspirasi penciptaan karya. Bertolak dari konsep perwujudan karya, timbul dari hasil pengamatan, studi ke lapangan dan merenung sebuah peristiwa alam yang penuh makna, patut ditiru dan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya penuangan ide tersebut ke dalam bentuk karya seni grafis cetak tinggi, yang dijadikan sebagai konsep berkarya adalah “*Alam Takambang Jadi Guru*”.

Agar pembuatan karya ini berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, maka karya tersebut haruslah berpijak kepada konsep yang jelas yaitu: keindahan bentuk lebah madu, sifat istimewa dan unik, serta keindahan gerak dan warna.

Konsep berkarya penulis terinspirasi dari kehidupan lebah dan bentuk visualnya, yang tidak lepas dari berbagai keistimewaan dan keunikan dalam kehidupan koloninya. Proses ini diawali dengan pengamatan, penghayatan dari studi ke lapangan yang melihat tingkah laku keseharian lebah yang dapat dijadikan contoh dalam kehidupan manusia.

namun yang harus dituntut ketegasan dalam membuat sebuah keputusan. Dan memilih mana yang diinginkan terlebih dahulu.

Dari apa yang telah penulis ungkap dalam karya merupakan suatu hal yang juga sering ditemukan oleh manusia. Menentukan sebuah pilihan terhadap sesuatu yang dinginkan terkadang membuat kebingungan. Namun dengan kejernihan pikiran, hati dan ketegasan dalam mengambil sebuah keputusan yang sangat diperlukan. Maka dengan demikian masalah dalam memilih sesuatu yang banyak ragam dan bentuknya, dipilih dengan cara bertahap, diacak atau di urut satu persatu, atau mengambil salah satunya saja.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Apa yang ada di alam sekitar seringkali dijadikan oleh para seniman sebagai objek dalam pembuatan berbagai macam karya seni, khususnya karya seni grafis. Beranjak dari kegiatan berkesenian tersebut lebah madu dapat di jadikan sebagai objek dalam berkarya

seni rupa, karena lebah madu mempunyai daya tarik tersendiri bagi diri penulis. Terlihat dari keunikan bentuk dan sifatnya yang menarik.

Dalam pembuatan karya seni grafis dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik berkarya seni rupa, yaitunya: teknik Cetak Tinggi (*Relief Print*), Cetak Dalam (*Intaglio Print*), Cetak Datar (*Lithography*) dan Cetak Saring (*Serigraphy*). Sehingga menghasilkan kreatifitas berolah seni dan munculnya bentuk-bentuk baru dari hasil penggarapan karya tersebut. Dari keempat teknik tersebut penulis memilih teknik Cetak Tinggi dalam pembuatan karya seni grafis. Dengan objek karya lebah madu.

Untuk melakukan kegiatan mencetak tersebut, penulis tidak beranjak dari teknik dan proses penggarapan yang sudah ditentukan. Untuk itu dalam proses melahirkan sebuah karya penulis harus menemukan ide-ide dan judul yang cocok dengan konsep terlebih dahulu. Dan juga mempertimbangkan atas kemampuan yang penulis miliki. Tingginya nilai sebuah seni pada suatu karya seni tidak hanya dilihat dari bahan dan alat saja, melainkan sangat dibutuhkan kemampuan berfikir dalam berkreatifitas dan terampil dalam mencipta.

79

Tak dapat dipungkiri terkadang penulis mengalami kebuntuan dalam mengolah bentuk baik secara perspektif, komposisi, pewarnaan, teknik pembuatan, dan pencapaian bentuk yang diharapkan. Maka dari itu tidak tertutup kemungkinan bagi penulis untuk menambah atau mengurangi objek yang akan dicetak agar mencapai bentuk yang sempurna menurut penulis.

Hal yang menunjang proses penciptaan karya seni grafis tidak terlepas dari pengamatan objek langsung kealam, maupun lewat media pendukung seperti dokumentasi gambar, gambar-gambar diinternet, sektsa, dan foto-foto karya acuan untuk pembuatan karya grafis tersebut.

B. Saran

Saran yang penulis sampaikan menyangkut dalam pembuatan dan penciptaan karya ini yaitu:

1. Diharapkan bagi mahasiswa jurusan seni rupa yang akan mengambil jalur karya akhir, setelah melihat dan membaca karya akhir penulis ini, hendaknya dapat dijadikan masukkan dan perbandingan agar dapat membuat karya-karya yang lebih baik dan dapat melahirkan karya dengan bentuk baru.
2. Untuk mahasiswa seni rupa yang akan melanjutkan karya akhir seni grafis, agar sebelum memulai suatu penggarapan karya supaya mempersiapkan bahan dan alat terlebih dahulu, agar tidak terjadinya penunda-nundaan dalam memulai pembuatan karya.
3. Untuk masa yang akan datang penulis mengharapakan seni grafis dapat lebih dikenal dan bisa tampil sebagai karya seni murni, yang mampu dimanfaat sebagai meolah kreasi seni yang lebih kreatif dalam mencipta.

Pada bagian penutup laporan karya akhir ini penulis sadari bahwasanya karya-karya yang diciptakan jauh dari kesempurnaan dan hasil yang semaksimal mungkin, karena penulis masih dalam tahap proses permulaan dan pencarian. Dengan lapang dada penulis menerima kritikan dan saran dari pembaca dan penikmat karya yang penulis tampilkan. Atas semua itu penulis bisa menyadiri kelemahan dan kekurangan yang penulis miliki dan nantinya bisa penulis perbaiki untuk karya selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Al-Quran. **Surat An-Nahal**, Ayat : 68 – 69.

Budiwirman, dkk. 1999. *Seni Grafis, Seni Rupa*. Padang: Universitas Negeri Padang.

<http://www.images.google.co.id>.

<http://www.ikaatje.files.wordpress.com>.

<http://www.Tim Dakwatuna.com>.

Muharam dan Sundaryati Warti. 1991. *Seni Rupa, Pendidikan Kesenian 2*. Bandung : Angkasa.

Nelwandi Nelson. 2009. *Ekspresi Anak-anak Dalam Karya Lukis Surrealis*, Karya Akhir. Padang: Universitas Negeri Padang.

Nugraha Onang. 1998. *Seni Rupa, Pendidikan kesenian 1*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Rasjoyo. 1994. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta : Erlangga.

Posted in Opini, Tadabbur at 4:34 pm by Hanan J. (26 Mei 2006) Diakses, tanggal: 12-03-2010 / <http://www.health.groups.yahoo.com>.

Sarwono,B. 2001. *Lebah Madu*. Jakarta : Anggro Media Pustaka.

Yovin Romanza. 2010. *Ikan Cupang Hias Sebagai Objek Karya Seni Grafis*. Karya Akhir. Padang: Universitas Negeri Padang.