

**CAPUNG SEBAGAI TITIK TOLAK PENCIPTAAN  
KARYA SENI GRAFIS MELALUI TEKNIK SERIGRAFI**

**KARYA AKHIR**

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



**Oleh:  
Eko Ramdi Fauzi  
15787/2010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA AKHIR

CAPUNG SEBAGAI TITIK TOLAK PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS  
MELALUI TEKNIK SERIGRAFI

Nama : Eko Ramdi Fauzi  
NIM : 15787  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Juli 2014

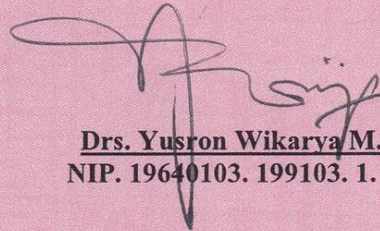
Disetujui dan Disahkan oleh,

Pembimbing I,



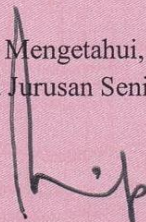
**Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd.**  
NIP.19790712.200501.2.004

Pembimbing II,



**Drs. Yusron Wikarya M.Pd.**  
NIP. 19640103. 199103. 1. 005

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Seni Rupa



**Dr. Yahya, M.Pd.**  
NIP. 19640107.199001.1.001

## HALAMAN PENGESAHAN

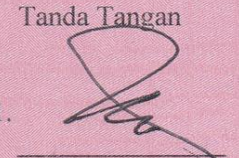
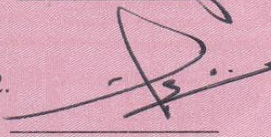
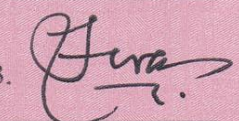
Dinyatakan lulus setelah berhasil dipertahankan didepan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul: **Capung Sebagai Titik Tolak Penciptaan Karya Seni Grafis Melalui Teknik Serigrifi**

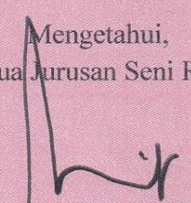
Nama : Eko Ramdi Fauzi  
NIM : 15787  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Juli 2014

Tim Penguji,

	Nama/ NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: <b>Dr. Budiwirman, M.Pd.</b> NIP. 19590417.198903.1.001	1. 
2. Sekretaris	: <b>Drs. Syafwan, M.Si.</b> NIP. 19570101.198103.1.010	2. 
3. Anggota	: <b>Drs. Irwan, M.Sn.</b> NIP. 19620709.199103.1.003	3. 

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Seni Rupa

  
**Dr. Yahya, M.Pd.**  
NIP. 19640107.199001.1.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul **"Capung Sebagai Titik Tolak Penciptaan Karya Seni Grafis Melalui Teknik Serigrafi"** 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 atau 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, Juni 2014

Saya yang menyatakan,



Eko Ramdi Fauzi

NIM/TM 15787/2010

## ABSTRAK

**Eko Ramdi Fauzi, 2014: Capung Sebagai Titik Tolak Penciptaan Karya Seni Grafis Melalui Teknik Serigrafi, Karya Akhir, Jurusan Seni Rupa, FBS UNP. Pembimbing I Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.**

Capung adalah salah satu serangga yang memiliki keunikan dan keindahan dari segi anatomi tubuh, warna, sifat, serta perilaku capung dalam kehidupan. Capung adalah serangga yang mengilhami para peneliti untuk membuat helikopter. Jika dilihat dari makna keindahan bentuknya, untuk menjadi capung yang unik dan indah, hewan ini melalui serangkaian siklus kehidupan yang sangat panjang. Selain itu, karakteristik yang dimiliki capung merupakan sesuatu yang menarik untuk dijadikan inspirasi dalam menciptakan sebuah karya seni grafis dengan teknik serigrafi.

Penciptaan ini bertujuan untuk memvisualisasikan keindahan bentuk anatomi tubuh, warna, sifat, serta perilaku capung dalam kehidupannya. Selain itu, penciptaan ini juga bertujuan untuk merujuk kembali pemaknaan sifat dan keunikan yang dimiliki oleh capung. Menelusuri keberadaan capung sebagai serangga yang memberikan banyak manfaat bagi makhluk hidup lainnya. Capung memiliki gaya hidup, sifat dan karakteristik bermakna positif dan banyak memberi manfaat bagi manusia, baik secara ekonomis maupun estetis.

Selanjutnya, teknik atau metode yang digunakan dalam membuat karya akhir ini adalah teknik serigrafi, yaitu teknik yang dihasilkan dari rentangan sutra yang terbuka terhadap bidang cetakan kemudian disaring menggunakan rakel yang terbuat dari bahan karet sebagai alat untuk memindahkan tinta dari screen ke bidang cetakan. Dalam kegiatan dan proses pembuatan karya yang dilakukan, melahirkan karya yang berbeda-beda, namun setiap karya memiliki hubungan satu sama lain yang saling terikat karena memiliki kesamaan tema, ide, konsep, serta objek utamanya yaitu capung.

Setelah melakukan serangkaian proses penciptaan yang panjang, maka terciptalah sepuluh karya seni grafis dengan teknik serigrafi di atas kanvas, diantaranya: 1) Bertolak Belakang, 2) Pelindung, 3) Dihari Senja, 4) Perkawinan Capung, 5) Pilihan dan Resiko, 6) Terikat dan Bebas, 7) Berjaya, 8) Saling Terikat, 9) Bergerak Maju, 10) Menuju Titik Fokus. Melalui karya seni grafis yang bertemakan kehidupan capung ini, diharapkan kepada mahasiswa seni rupa setelah melihat karya penulis dapat membangkitkan semangat dalam berkarya seni, dapat dijadikan rujukan dan referensi untuk membuat karya seni grafis lebih baik ke depannya.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan hanya untuk Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya akhir yang berjudul **Capung Sebagai Titik Tolak Penciptaan Karya Seni Grafis Melalui Teknik Serigrafi** serta tidak lupa penulis ucapkan shalawat beriring salam kepada junjungan kita yaitu Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini. Semoga laporan karya akhir yang penulis buat mendapat ridho Allah SWT hendaknya. Amin.

Laporan Karya Akhir ini penulis buat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa di Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Dalam laporan Karya Akhir ini, penulis tidak lepas dari pertolongan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibuk Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk penulis dalam hal pembuatan karya akhir maupun pembuatan laporan karya akhir.
2. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd., selaku dosen Pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan dan arahan untuk penulis dalam pembuatan laporan karya akhir.
3. Bapak Dr. Yahya, M.Pd., selaku ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd., Bapak Drs. Syafwan, M.Si., dan Bapak Drs. Irwan, M.Sn., selaku dosen penguji yang juga banyak memberikan masukan dan arahan demi kesempurnaan laporan karya akhir ini.
5. Ibuk Dra. Zubaidah, M.Pd., selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan untuk penulis.
6. Staf Pengajar Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis mengikuti perkuliahan.
7. Rekan-rekan mahasiswa Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam pembuatan laporan karya akhir ini.

Semoga bantuan dan petunjuk yang telah diberikan menjadi amal saleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT, Amin. Dalam pembuatan laporan karya akhir ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun demikian penulis menyadari bahwa laporan karya akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sehat dan masukan-masukan yang sifatnya membangun dari semua pihak, guna kesempurnaan laporan karya akhir ini untuk masa mendatang.

Padang, Juli 2014,

Penulis,

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR KARYA</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan ide Penciptaan.....	4
C. Orisinalitas.....	4
D. Tujuan dan Manfaat.....	6
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	7
1. Capung .....	7
a. Capung berperut gembung/ <i>Family Gomphidae</i> .....	9
b. Capung bermata besar/ <i>Family Aeshnidae</i> .....	9
c. Capung luncur family/ <i>Family Libellulidae</i> .....	10
d. Capung Jarum/ <i>Family Coenagrionidae</i> .....	11
2. Bagian-bagian tubuh capung .....	11
3. Metamorfosis capung .....	12
a. Telur .....	12
b. Larva ( <i>Nimfa</i> ) .....	14
c. <i>Imago</i> .....	15

B. Landasan Penciptaan .....	16
1. Pengertian seni.....	16
2. Seni Rupa.....	17
a. Unsur-unsur Seni Rupa.....	18
1) Titik .....	18
2) Garis .....	19
3) Bidang .....	20
4) Ruang .....	20
5) Warna .....	20
6) Tekstur .....	24
7) Bentuk .....	24
8) Gelap Terang .....	25
b. Prinsip-prinsip Seni Rupa.....	25
1) Kesatuan ( <i>Unity</i> ) .....	26
2) Keseimbangan ( <i>Balance</i> ) .....	26
3) Proporsi .....	27
4) Irama ( <i>Rhythm</i> ).....	27
5) Komposisi .....	27
6) Aksentuasi ( <i>Accentuation</i> ) .....	27
3. Seni Grafis.....	28
a. Cetak Tinggi ( <i>Relief Print</i> ).....	29
b. Cetak Dalam ( <i>Intaglio Print</i> ) .....	29
c. Cetak Datar ( <i>PlanographyPrint</i> ).....	29
d. Serigrafi ( <i>Stencil Print</i> ) .....	30
4. Serigrafi.....	30
5. Sejarah Serigrafi .....	31
C. Tema/Ide/Judul .....	32
D. Konsep Perwujudan.....	33

### **BAB III METODE/ PROSES PENCIPTAAN**

A. Perwujudan Ide-ide Seni.....	35
1. Tahap <i>Inspiration</i> /Pencarian Ide .....	35
2. Tahap <i>Incubation</i> /Pencurahan Ide .....	35
3. Tahap <i>Preparation</i> /Persiapan .....	41
4. Tahap <i>Elaboration</i> /Realisasi Konsep .....	41
a. Bahan .....	41
1) Tinta Cetak .....	42
2) Kanvas .....	43
3) Bremol Tex .....	44
4) Fujisol 3, Bayclin, Sabun Colek.....	44
b. Alat .....	45
1) Screen .....	45
2) Rakel .....	46
3) Peralatan Tulis .....	47
4) Kuas .....	48
5) Koran, Kapas, Lakban .....	48
6) Letter Press .....	49
c. Proses Berkarya .....	49
B. Jadwal Pelaksanaan.....	53
1. Jadwal Pelaksanaan Karya Akhir .....	53
2. Tabel Program Kegiatan Berkarya .....	55
3. Kerangka Konseptual.....	56

### **BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN**

A. Uraian Karya Secara Umum.....	57
B. Pembahasan Karya .....	57
1. Karya 1. ....	58
2. Karya 2. ....	60
3. Karya 3. ....	62
4. Karya 4. ....	64
5. Karya 5. ....	66

6. Karya 6. ....	68
7. Karya 7. ....	70
8. Karya 8. ....	72
9. Karya 9. ....	74
10. Karya 10. ....	76

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <b>Gambar 1</b> : Lukisan “Laser Turn Up” .....	5
2. <b>Gambar 2</b> : Capung berperut gembung/ <i>Family Gomphidae</i> .....	9
3. <b>Gambar 3</b> : Capung bermata besar/ <i>Family Aeshnidae</i> .....	10
4. <b>Gambar 4</b> : Capung luncur/ <i>Family Libellulidae</i> .....	10
5. <b>Gambar 5</b> : Capung Jarum/ <i>Family Coenagrionidae</i> .....	11
6. <b>Gambar 6</b> : Bagian-bagian tubuh capung .....	11
7. <b>Gambar 7</b> : Induk capung bertelur pada permukaan air .....	13
8. <b>Gambar 8</b> : Telur capung .....	13
9. <b>Gambar 9</b> : Siklus hidup capung .....	15
10. <b>Gambar 10</b> : Tabel Psikologi Warna .....	22
11. <b>Gambar 11</b> : Sketsa Karya 1 .....	36
12. <b>Gambar 12</b> : Sketsa Karya 2 .....	36
13. <b>Gambar 13</b> : Sketsa Karya 3 .....	37
14. <b>Gambar 14</b> : Sketsa Karya 4.....	37
15. <b>Gambar 15</b> : Sketsa Karya 5 .....	38
16. <b>Gambar 16</b> : Sketsa Karya 6 .....	38
17. <b>Gambar 17</b> : Sketsa Karya 7 .....	39
18. <b>Gambar 18</b> : Sketsa Karya 8 .....	39
19. <b>Gambar 19</b> : Sketsa Karya 9 .....	40
20. <b>Gambar 20</b> : Sketsa Karya 10 .....	40
21. <b>Gambar 21</b> : Tinta Cetak .....	42
22. <b>Gambar 22</b> : Tinta Medium M-T 8000.....	43
23. <b>Gambar 23</b> : Kanvas .....	43
24. <b>Gambar 24</b> : Bremol Tex dan Sensitizer .....	44
25. <b>Gambar 25</b> : Fujisol, Sabun Colek, Bayclin .....	45
26. <b>Gambar 26</b> : Screen T 77 .....	46
27. <b>Gambar 27</b> : Rakel.....	47

<b>28. Gambar 28</b> : Peralatan Tulis .....	47
<b>29. Gambar 29</b> : Kuas .....	48
<b>30. Gambar 30</b> : Lakban dan Kapas .....	48
<b>31. Gambar 31</b> : Letter Press .....	49
<b>32. Gambar 32</b> : Memindahkan sketsa/desain ke Screen .....	50
<b>33. Gambar 33</b> : Memoles Screen dengan Bremol Tex.....	50
<b>34. Gambar 34</b> : Mengeringkan Screen.....	51
<b>35. Gambar 35</b> : Proses Mencetak.....	51
<b>36. Gambar 36</b> : Hasil cetakan warna pertama serigrafi .....	52
<b>37. Gambar 37</b> : Membersihkan Screen .....	52
<b>38. Gambar 38</b> : Hasil cetakan serigrafi .....	53
<b>39. Gambar 39</b> : Tabel Kegiatan Proses Berkarya .....	55
<b>40. Gambar 40</b> : Kerangka Konseptual .....	56

## DAFTAR KARYA

Gambar	Halaman
1. <b>Gambar 41</b> : Karya 1 .....	58
2. <b>Gambar 42</b> : Karya 2 .....	60
3. <b>Gambar 43</b> : Karya 3 .....	62
4. <b>Gambar 44</b> : Karya 4 .....	64
5. <b>Gambar 45</b> : Karya 5 .....	66
6. <b>Gambar 46</b> : Karya 6 .....	68
7. <b>Gambar 47</b> : Karya 7 .....	70
8. <b>Gambar 48</b> : Karya 8 .....	72
9. <b>Gambar 49</b> : Karya 9 .....	74
10. <b>Gambar 50</b> : Karya 10 .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
<b>1. Lampiran 1</b> : Dokumentasi Pameran Karya Akhir.....	82
<b>2. Lampiran 2</b> : Dokumentasi Pameran Karya Akhir .....	83
<b>3. Lampiran 3</b> : Katalog Karya Akhir .....	84

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penciptaan

Alam ini adalah tempat tinggal bagi seluruh makhluk hidup, yang terdiri dari manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan dengan beragam jenisnya mulai dari yang bentuknya biasa-biasa saja hingga bentuknya yang luar biasa dan unik. Dari seluruh makhluk hidup, hewan adalah penghuni terbanyak yang mendiami bumi. Hewan terbagi atas beberapa kelompok, diantaranya adalah hewan *reptilia* (hewan melata), *amfibi* (hewan yang hidup didua alam), *mamalia* (hewan menyusui), *aves* (hewan berbulu), *arthopoda* (hewan berbuku-buku), *echinodermata* (hewan berkulit duri), *coelenterata* (hewan berongga), *porifera* (hewan berpori), dan *insecta* (serangga).

Serangga termasuk salah satu jenis hewanyang unik, karena serangga mempunyai sistem pertahanan diri, perkembangbiakan, dan cara berburu yang sangat rumit, serta bentuk anatomi tubuh yang mengagumkan yang diciptakan Allah. Serangga yang hidup dan berkembang biak di bumi diperkirakan sekitar 200 juta jenis serangga.

Menurut Yahya (dalam <http://www.harunyahya.com/indo/artikel/016.html> 2007, diakses 12 Desember 2013) “Serangga yang hidup dan berkembang biak diatas bumi ini ada sekitar 200 juta jenis serangga, hal ini setara dengan 10 juta serangga perkilometer persegi, dan terdapat 30 jenis serangga”. Jadi, serangga yang hidup di bumi sangatlah banyak, dengan beragam jenisnya pula.

Capung adalah salah satu jenis serangga yang sering ditemui di berbagai tempat, seperti di taman, di kolam, dan sekitar rumah. Hewan ini, memiliki bentuk anatomi tubuh yang unik serta bersayap dan memiliki siklus kehidupan dan *metamorfosis* yang tidak sempurna. Dimulai dari telur kemudian menjadi larva dan akhirnya menjadi capung dewasa yang dapat terbang indah.

Kemampuan terbang capung sangat sempurna, karena capung memiliki empat sayap yang mampu menahan berat badannya sehingga dengan mudah capung dapat membuat gerakan tiba-tiba dan bisa meningkatkan kecepatannya. Walaupun kelihatannya sangat indah, capung sebenarnya adalah serangga yang ganas. Sejak menetas dari telur, capung adalah karnivora yang suka memangsa hewan lain. Pada saat masih larva, capung memakan *plankton*, ikan-ikan kecil, serta larva lain.

Jika dilihat dari berbagai keunikan bentuk tubuhnya, capung adalah salah satu jenis serangga yang mengilhami para peneliti untuk membuat helikopter, mulai dari desain yang hampir sama serta cara terbang dan *manuver* capung juga dipelajari dan diteliti untuk dikembangkan dalam pembuatan helikopter (dalam <http://www.harunyahya.com/indo/artikel/032.html> 2007, diakses 12 desember 2013). Selain itu, warna capung juga menarik, karena masing-masing capung memiliki warna yang berbeda-beda, mulai dari warna merah, hijau, biru tua, hijau loreng hitam, hingga loreng kuning.

Kemudian, jika dilihat dari keindahan bentuknya, untuk menjadi capung yang memiliki bentuk yang indah, hewan ini melalui *metamorfosis* yang tidak sempurna atau lebih dikenal dengan istilah *hemimetabolisme*. Jika pada tahapan

*metamorfosis* sempurna melibatkan 4 tahapan, maka pada *metamorfosis* tidak sempurna, perubahan hanya terjadi dalam 3 tahapan yaitu, tahap telur, tahap *nimfa*, dan tahap dewasa. Ketiga tahapan ini juga yang terjadi dalam *metamorfosis* capung sehingga hewan ini dikategorikan dalam *metamorfosis* tidak sempurna.

Berawal dari kehidupan capung, penulis tertarik untuk menjadikan capung sebagai objek dalam karya seni grafis dikarenakan capung adalah hewan yang menarik dijadikan objek dalam menciptakan karya seni karena keindahan bentuk anatomi tubuh, warna, sifat, serta perilakudari capung yang mendorong penulis untuk mengungkapkan ekspresi tersebut melalui karya seni grafis.

Penulis memilih seni grafis dengan teknik serigrafi sebagai media ungkap dalam karya akhir ini dikarenakan, pertama hasil karya seni grafis dapat dibuat lebih dari satu dan dapat digandakan dengan keaslian yang sama dengan menggunakan satu klise, berbeda dengan karya lukisan yang tidak dapat digandakan. Kedua, teknik serigrafi dapat menciptakan efek-efek yang menarik dalam karya berupa goresan dan cukilan. Efek-efek goresan dan cukilan yang dihasilkan dari teknik serigrafi memperlihatkan kesan dinamis dan tidak monoton pada karya, yang tidak dapat ditemukan pada karya seni lainnya. Ketiga, bahan dan alat dalam pengerjaan serigrafi ini tergolong mudah didapatkan karena tersedia banyak di pasaran.

Selain itu, penulis memilih seni grafis sebagai media ungkap dalam karya akhir ini, bertujuan untuk menginformasikan kepada masyarakat luas bahwa kedudukan seni grafis sama dengan karya seni lainnya, seperti seni lukis dan

seni patung. Berdasarkan latar belakang diatas,menyangkut ide dan media ungkap yang dipilih,maka penulis mengangkat judul dalam karya akhir ini, yakni **Capung Sebagai Titik Tolak Penciptaan Karya Seni Grafis Melalui Teknik Serigrafi.**

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan ide penciptaannya adalah “Bagaimana cara memvisualisasikan keindahan bentuk capung dalam karya seni grafis dengan teknik serigrafi di atas kanvas?”

## **C. Orisinalitas**

Suatu karya seni dapat dikatakan orisinal, apabila dalam penciptaannya tidak meniru karya orang lain dan merupakan ungkapan gagasan dari si senimannya. Keorisinalitasan suatu karya seni dapat dilihat dari ide, gagasan,gaya, dan corak yang berbeda dari karya orang lain. Berkenaan dengan hal tersebut, maka penulis menjadikan Vladimir Kush sebagai seniman yang dirujuk dalam pembuatan karya akhir ini. Vladimir Kush adalah seniman lukis dengan corak *surrealisme* yang lahir pada tahun 1965 di Rusia. Seniman ini telah banyak menciptakan karya-karya yang spektakuler.

Salah satu karya spektakuler yang menjadi acuan dan rujukan penulis yaitu, lukisan yang berjudul “*Laser Tune Up*”. Lukisan yang berjudul “*Laser Tune Up*” ini, adalah lukisan bercorak *surrealisme* yang dibuat oleh Vladimir Kush pada tahun 2003 dengan ukuran yaitu 90 cm x 60 cm. Lukisan “*Laser Tune Up*” merupakan karya Vladimir Kush pertama yang mengangkat objek

utamanya seekor capung, tapi sebelumnya seniman ini juga pernah melukis objek serangga yaitu kupu-kupu.



**Gambar 1** : Lukisan “*Laser Tune Up*”  
 Seniman : Vladimir Kush  
 Judul karya : *Laser Tune Up*  
 Jenis karya : Lukisan  
 Corak karya : *Surrealisme*  
 Tahun pembuatan : 2003  
 Ukuran : 90 cm x 60 cm  
 Sumber : [www.paragonfineart.com](http://www.paragonfineart.com), diakses tanggal 10 Februari 2014

Dalam karya Vladimir yang berjudul “*Laser Tune Up*” memberikan bentuk visual sebuah patung capung raksasa yang dirakit oleh manusia-manusia kerdildi dalam sebuah ruangan dengan latar belakang tiga buah jendela klasik. Lukisan “*Laser Tune Up*” ini, menarik dari segi konsep, warna, serta corak yang ditampilkannya. Karya yang akan penulis buat adalah dalam bentuk visual yang sesuai dengan gagasan, corak, dan karakter yang penulis miliki.

Persamaan yang terdapat pada karya acuan Vladimir Kush dengan karya yang akan penulis buat yaitu persamaan pada konsep yang akan diterapkan pada karya akhir ini, sama-sama mengambil objek utamanya yaitu capung. Selain itu,

karya “*Laser Tune Up*” dijadikan karya acuan penulis karena pada karya lukisan Vladimir dominan menggunakan warna coklat dan menggunakan warna-warna cerah, sama halnya dengan yang akan penulis terapkan pada karya akhir penulis.

Sedangkan perbedaan yang terdapat pada karya acuan dengan karya yang akan penulis buat adalah dari segi jenis karya yang akan dibuat, karya acuan Vladimir Kush merupakan karya lukisan *surrealisme*, sedangkan karya yang akan penulis buat adalah karya seni grafis dengan teknik serigrafi.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### 1. Tujuan

- a. Untuk memvisualisasikan keindahan bentuk capung dalam karya seni grafis dengan teknik serigrafi.
- b. Untuk melatih kemampuan berkeaktifitas dalam menulis dan berkarya khususnya dalam bidang seni grafis dengan teknik serigrafi.

##### 2. Manfaat

- a. Untuk mengenalkan kepada masyarakat luas bahwa seni grafis adalah media apresiasi yang pengungkapannya sama dengan seni patung dan seni lukis.
- b. Untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang kehidupan serta perilaku capung yang merupakan serangga yang banyak memberikan manfaat atas keindahan dan keunikan atas bentuk anatomi tubuhnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Segala sesuatu yang ada di alam ini dapat dijadikan sebagai objek dalam menciptakan karya seni oleh seniman. Berpatokan dari hal di atas, maka penulis menjadikan capung sebagai objek yang diambil dalam berkarya seni grafis. Hal ini dikarenakan begitu unik dan indah nya bentuk serta anatomi tubuh capung.

Karya seni grafis memiliki beberapa macam teknik yang digunakan dalam membuat klise atau acuan cetak. Teknik yang digunakan antara lain:

1. Cetak tinggi (*Relief Print*)
2. Cetak dalam (*Intaglio Print*)
3. Cetak datar (*Planography Print*)
4. Cetak Tembus (*Stensil Print/Serigrafi*)

Dalam melaksanakan proses berkarya penulis memilih berkarya seni grafis dengan teknik serigrafi. Serigrafi adalah suatu teknik dimana proses pencetakannya dilakukan dengan menggunakan kain sutra atau nylon yang disebut *screen*, menggunakan rakel sebagai alat penyapuan tintanya, dan sejenis pasta untuk menutupi pori-pori *screen* dalam proses mencetak. Selanjutnya, dalam melakukan kegiatan mencetak, penulis tidak beranjak dari penggarapan teknik dan proses yang telah ditentukan. Sehingga dalam proses penciptaan karya, penulis menemukan ide-ide, gagasan, corak, serta gaya yang menjadi orisinalitas penulis.

## **B. Saran**

Dari uraian kesimpulan yang telah penulis jabarkan di atas, maka saran yang ingin penulis sampaikan dalam proses pembuatan dan penciptaan karya seni grafis ini adalah:

1. Diharapkan kepada mahasiswa Seni Rupa setelah melihat karya penulis di atas dapat membangkitkan semangat dalam berkarya seni serta dapat dijadikan patokan dan rujukan dalam membuat karya seni.
2. Melalui karya seni grafis yang bertemakan kehidupan capung ini, diharapkan mampu memberikan informasi dan pengetahuan tentang kehidupan serta perilaku capung yang merupakan serangga yang banyak memberikan manfaat atas keindahan bentuk dan anatomi tubuhnya.
3. Melalui karya seni grafis ini diharapkan masyarakat akan lebih mengenal seni grafis dan cabang-cabang seni grafis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiwirman. 1999. *Seni Grafis*. Padang: Seni Rupa UNP
- Borrer, D.J, Triplerhorn, C.A., Johnson, N.F. 1996. *Pengenalan Pelajaran Serangga*. Edisi keenam. Penerjemah: Soetiyono Partosoedjono. Yogyakarta: Gajah Mada university Press
- Couto, Nasbahry. 1991. *Beberapa Teknik Dalam Seni Rupa, Melukis, dan Menggambar Sepanjang Zaman*. Padang: Seni Rupa UNP
- Dharmaprawira W.A, Sulasmi. 2002. *Warna, Teori, dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB
- Dermawan, Budiman. 1998. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: Ganesca Exact
- Eswendi dan Zubaidah. 2012. *Buku Panduan Penyelesaian Tugas Akhir Seni Rupa*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Muharam. 1992. *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Masri. 2009. *Visualisasi Imajinasi Anak-anak Dalam Bermain Dengan Media Ungkap Karya Lukis*. (Karya Akhir). Padang: Seni Rupa FBS UNP
- Nurmaini. 2001. *Bunga dan Kupu-kupu Sebagai Objek Penciptaan Karya Seni* (Karya Akhir). Padang: Seni Rupa FBS UNP.
- Partosoedjono, Soetiyono. 1996. *Pengenalan Pelajaran Serangga*. Yogyakarta: Gajah Mada Press
- Raharjo. 1986. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Ranggaimages, Wordpress. 2013. Capung penerbang cekatan (online), <http://ranggaimages.wordpress.com>. diakses 21 januari 2014).
- Rifadonal, Delfi. 2009. *Capung Dalam Karya Serigrafi*. (Karya Akhir). Padang : Seni Rupa FBS UNP
- Romanza, Yovin. 2010. *Ikan Cupang Sebagai Objek Karya Seni Grafis*. (Karya Akhir). Padang: Seni Rupa FBS UNP.
- Wikipedia. 2010. Capung, (online), ([http://www. Surgaserangga.blogspot.com](http://www.Surgaserangga.blogspot.com), diakses 28 januari 2014).