

MAKHLUK MITOLOGI YUNANI SEBAGAI IDE GAGASAN

BERKARYA SENI GRAFIS TEKNIK CETAK SARING

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari

Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Disusun Oleh:

WASTU KANCANA AJI

0707956

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2012

LEMBAR PENGESAHAN

**MAKHLUK MITOLOGI YUNANI SEBAGAI IDE GAGASAN
BERKARYA SENI GRAFIS TEKNIK CETAK SARING**

Disusun oleh
Wastu Kancana Aji
0707956

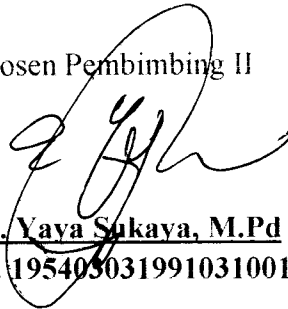
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Dosen Pembimbing I



Drs. Moch. Oscar Sastra, M.Pd
NIP. 195810131987031001

Dosen Pembimbing II



Drs. Yaya Sukaya, M.Pd
NIP. 195405031991031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI

₪

Dr. Zakarias S. Soeteja, M. Sn.
NIP. 196707241997021001


LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Wastu Kancana Aji
0707956

**MAKHLUK MITOLOGI YUNANI SEBAGAI IDE GAGASAN
BERKARYA SENI GRAFIS TEKNIK CETAK SARING**

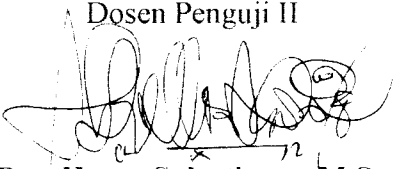
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Dosen Penguji I



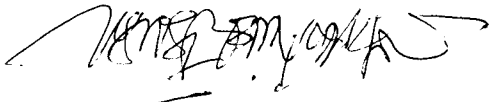
Dr. Zakarias S. Soeteja, M. Sn.
NIP. 196707241997021001

Dosen Penguji II



Drs. Harry Sulastianto, M.Sn
NIP. 196605251992021001

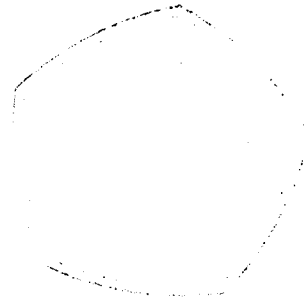
Dosen Penguji III



Drs. Untung Supriyanto, M.Pd
NIP. 195210161986011001



PERNYATAAN



Saya menyatakan bahwa skripsi penciptaan yang berjudul **MAKHLUK MITOLOGI YUNANI SEBAGAI IDE GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS CETAK SARING** ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2012

Wastu Kancana Aji





ABSTRAK

WASTU KANCANA AJI, 2012. MAHLUK MITOLOGI YUNANI SEBAGAI IDE GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS TEKNIK CETAK SARING.

Mitologi bagi sebuah kelompok masyarakat dianggap suci dan menjadi pedoman dan bagian kehidupan bermasyarakat. Melihat perkembangan sosial atas menurunnya kesadaran sosial, bermasyarakat, visualisasi karya ini diharapkan dapat menjadi sebuah karya yang dapat mengangkat kembali nilai-nilai kehidupan yang baik bagi kehidupan manusia melalui visualisasi mitologi para dewa Yunani. Mitologi Yunani melalui kisah makhluk-makhluknya senantiasa mengangkat permasalahan kehidupan, pandangan baik dan buruk mengenai kehidupan beserta konflik-konflik dan pemecahan masalahnya yang menjadi ide gagasan penulis berkarya serta menyampaikan pesan.

Penulis menggunakan teknik *screen printing* yang merupakan bagian dari teknik seni grafis untuk menghasilkan karya visualisasi makhluk mitologi Yunani. Hasil karya Tugas Akhir ada 5 karya yakni: visualisasi Medusa, Minotaur, Zeus, Poseidon dan Harpy. Karya dibuat dalam dua ukuran yaitu 60 x 60 cm, dan 80 x 60 cm. Kelimanya dikerjakan menggunakan tahapan penciptaan sketsa manual, pewarnaan digital dan dipindahkan menjadi karya besar dengan teknik *screen printing*. Setiap visualisasi karya baik itu pemilihan penampilan karakter, pemilihan bentuk, warna dan latar belakang gambar disesuaikan dengan karakter tokoh mitologi serta penggalan cerita dari kisah karakter itu sendiri. Hasil karya penciptaan ini diharapkan selanjutnya dapat dijadikan acuan bagaimana memvisualisasikan kisah lisan atau mitologi ke dalam bentuk visual/gambar. Selain itu, melalui karya ini diharapkan penikmat seni bisa mengapresiasi kisah serta makhluk mitologi Yunani yang sarat makna sebagai sebuah mitologi yang dapat dijadikan teladan.



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Illahi Robbi atas segala berkah serta rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi penciptaan dengan judul: **Makhluk Mitologi Yunani Sebagai Ide Gagasan Berkarya Seni Grafis Teknik Cetak Saring**. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, hingga umatnya sampai akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia.

Meskipun penulis telah berusaha dengan maksimal dalam penulisan karya tulis ini, namun penulis tetap menyadari berbagai kekurangan dan kelemahan atas dasar keterbatasan pengetahuan, pemahaman, pengalaman, dan waktu. Oleh karena itu, penulis mengharapkan berbagai masukan berupa kritik dan saran dari pembaca sebagai bahan pemikiran ke arah yang lebih sempurna. Semoga skripsi penciptaan karya seni ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan seni rupa Indonesia, khususnya pada mata kuliah seni grafis.

Bandung, Agustus 2012

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program S1 Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan keyakinan kepada penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga penulis, Ibu Ucu Mulya, Bapak Samba Purnama, Bapak Deden Suganda dan Annisa Widya Kancana, untuk do'a, kasih sayang, pengorbanan serta dukungan moril maupun materil yang telah tcurahkan.
3. Paman, bibi, ua, serta keluarga besar penulis, untuk semua dukungan, do'a serta motivasi bagi penulis.
4. Bpk. Dr. Zakarias S. Soeteja, M. Sn. selaku ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
5. Bpk. Bandi Sobandi selaku sekertaris jurusan Pendidikan Seni Rupa.
6. Drs. Moch. Oscar Sastra, M.Pd, serta Drs. Yaya Sukaya, M.Pd selaku dosen pembimbing penulisan Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Bapak Tri Karyono sebagai dosen pembimbing akademik.

8. Ibu Zakiah Pawitan, dan Ibu Yulia Puspita yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen, Staff, dan Pegawai di Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
10. Seluruh teman dan sahabat dekat penulis, Reza, Dimas, Rudi, Fajar, Hari, Adi, Sigit, Panji, Sugandi, Kiki, Adam, Rezar, Nala, Alien, Vela serta teman lainnya yang telah meluangkan waktu dan tenaganya.
11. Maulida Citadyana Rahmawati, terima kasih atas doa, semangat, dan bantuan yang telah diberikan.
12. Kawan-kawan seangkatan, yang telah berjuang bersama selama 5 tahun.
13. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Seni Rupa UPI.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan di sini yang telah membantu penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhirnya, Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta Universitas Pendidikan Indonesia. Semoga Tugas Akhir ini menjadi setitik sumbang bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang amat luas, meskipun penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan yang masih jauh dari kesempurnaan.

Bandung, Agustus 2012

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan.....	6
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Manfaat Penciptaan.....	7
E. Metode Penciptaan.....	8
F. Sistematika Penulisan Penciptaan.....	11

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

A. Tinjauan Seni Grafis	
1. Seni Grafis	13
2. Seni Grafis Cetak Saring	26
B. Tinjauan Mitologi Yunani	
1. Pemahaman Mengenai Mitologi Yunani	31
2. Dewa-dewa dalam Mitologi Yunani.....	34
C. Unsur dan Prinsip Seni Rupa	
1. Unsur-unsur Seni Rupa	44
2. Prinsip-prinsip Seni Rupa	53
D. Konsep Penciptaan	56

BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya	58
B. Kontemplasi.....	59
C. Stimulasi Berkarya	60
D. Pengolahan Ide.....	61
E. Proses Berkarya	62
1. Persiapan Alat dan Bahan.....	62
2. Tahap Pembuatan Sketsa	70
3. Tahap Scanning	72
4. Tahap Pewarnaan	73
5. Tahap Pencetakan Gambar pada Kertas Kalkir	84
6. Tahap Afdruk <i>Screen</i>	85

7. Tahap Persiapan Bahan.....	90
8. Tahap Penyablonan.....	92

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

A. Visualisasi dan Analisis Karya 1	106
B. Visualisasi dan Analisis Karya 2	109
C. Visualisasi dan Analisis Karya 3	112
D. Visualisasi dan Analisis Karya 4	115
E. Visualisasi dan Analisis Karya 3	118

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	121
B. Saran	123

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1

Garis Dan Kesan Fisiknya	45
--------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1

Karya *woodcut* Alrecht Dürer berjudul
“Four Horsemen of The Apocalypse” 18

Gambar 2.2

Karya *linocut* Carl Eugen Keel berjudul “Bar” 19

Gambar 2.3

Karya etsa Daniel Hopfer berjudul “The Soldier and His Wife” 21

Gambar 2.4

Karya *engraving* Daniel Hopfer berjudul “The Soldier and His Wife” 22

Gambar 2.5

Karya *mezzotint* Vaillerant berjudul “Early” 23

Gambar 2.6

Karya *Aquatint* Francisco Goya berjudul
“The Sleep of Reason Produces Monsters” 23

Gambar 2.7

Karya *drypoint* Lesser Ury berjudul “Woman in Cafe” 24

Gambar 2.8

Karya *lithography* Odilon Redon berjudul “Smiling Spider” 25

Gambar 2.9

Karya cetak saring Andy Warhol berjudul “Marylin” 26

Gambar 2.10	
Karya Genzoman berjudul “ <i>Father Zeus</i> ”	39
Gambar 2.11	
Karya Genzoman berjudul “ <i>Posseidon</i> ”	40
Gambar 2.12	
Karya Mauricio Herrera berjudul “ <i>Minotaur Guardian</i> ”	41
Gambar 2.13	
Karya Anne Stokes berjudul <i>Medusa</i>	42
Gambar 2.14	
Karya Rebecca Ryals Russel berjudul “ <i>Harpy</i> ”	43
Gambar 2.15	
Titik.....	44
Gambar 2.16	
Berbagai Macam Bidang.....	47
Gambar 2.17	
Berbagai Macam Bentuk Tiga Dimensi.....	48
Gambar 2.18	
Lingkaran Warna Munsell	49
Gambar 2.19	
Lingkaran Warna: warna primer, sekunder, tersier	50
Gambar 2.20	
Skema Warna <i>Analogus</i>	51

Gambar 2.21	
Komposisi Keselarasan Monokromatik.....	51
Gambar 2.22	
Warna Komplementer.....	52
Gambar 3.1	
<i>Adobe Photoshop CS3, software yang digunakan dalam pembuatan desain.....</i>	62
Gambar 3.2	
Pensil 2B.....	63
Gambar 3.3	
Penghapus.....	63
Gambar 3.4	
Kertas HVS A4.....	63
Gambar 3.5	
<i>Scanner.....</i>	64
Gambar 3.6	
Perangkat komputer.....	64
Gambar 3.7	
Gunting.....	64
Gambar 3.8	
Selotip.....	65
Gambar 3.9	
<i>Screen T77 ukuran 60 x 80 cm.....</i>	65

Gambar 3.10	
Obat afdruk	66
Gambar 3.11	
<i>Coater</i>	66
Gambar 3.12	
<i>Hairdryer</i>	67
Gambar 3.13	
Tudor	67
Gambar 3.14	
Soda api dan kaporit.....	68
Gambar 3.15	
Rakel	68
Gambar 3.16	
Cat sablon GL TW	68
Gambar 3.17	
Cat bibit.....	69
Gambar 3.18	
Kain <i>teteron cotton</i>	69
Gambar 3.19	
Proses pembuatan sketsa secara manual	70
Gambar 3.20	
Hasil sketsa karya 1	70

Gambar 3.21	
Hasil sketsa karya 2	71
Gambar 3.22	
Hasil sketsa karya 3	71
Gambar 3.23	
Hasil sketsa karya 4	72
Gambar 3.24	
Hasil sketsa karya 5	72
Gambar 3.25	
Proses pewarnaan dengan bantuan program <i>Adobe Photoshop CS3</i>	73
Gambar 3.26	
Gambar Medusa setelah pemberian warna kesatu, hijau muda	74
Gambar 3.27	
Gambar Medusa setelah pemberian warna kedua, hijau tua	74
Gambar 3.28	
Gambar Medusa setelah pemberian warna ketiga, kuning	75
Gambar 3.29	
Gambar Medusa setelah pemberian warna keempat, putih	75
Gambar 3.30	
Gambar Minotaur setelah pemberian warna kesatu, coklat muda	76
Gambar 3.31	
Gambar Minotaur setelah pemberian warna kedua, coklat tua.....	76

Gambar 3.32	
Gambar Minotaur setelah pemberian warna ketiga, abu-abu	77
Gambar 3.33	
Gambar Minotaur setelah pemberian warna keempat, putih	77
Gambar 3.34	
Gambar Zeus setelah pemberian warna pertama, krem	78
Gambar 3.35	
Gambar Zeus setelah pemberian warna kedua, merah.....	78
Gambar 3.36	
Gambar Zeus setelah pemberian warna ketiga, kuning	79
Gambar 3.37	
Gambar Zeus setelah pemberian warna keempat, putih	79
Gambar 3.38	
Gambar Poseidon setelah pemberian warna pertama, krem	80
Gambar 3.39	
Gambar Poseidon setelah pemberian warna kedua, hijau.....	80
Gambar 3.40	
Gambar Poseidon setelah pemberian warna, oranye	81
Gambar 3.41	
Gambar Poseidon setelah pemberian warna keempat, putih	81
Gambar 3.42	
Gambar Harpy setelah pemberian warna pertama, abu-abu.....	82

Gambar 3.43	
Gambar Harpy setelah pemberian warna kedua, biru.....	82
Gambar 3.44	
Gambar Harpy setelah pemberian warna ketiga, kuning.....	83
Gambar 3.45	
Gambar Harpy setelah pemberian warna keempat, putih	83
Gambar 3.46	
Proses pencetakkan gambar pada kertas kalkir dengan menggunakan mesin Rowe.....	84
Gambar 3.47	
Hasil pencetakan gambar pada kertas kalkir.....	85
Gambar 3.48	
Pencampuran <i>emulsion</i> dan <i>sensitizer</i>	86
Gambar 3.49	
Pengolesan obat afdruk pada permukaan <i>screen</i>	87
Gambar 3.50	
Pengeringan obat afdruk menggunakan <i>hairdryer</i>	87
Gambar 3.51	
Peletakkan kertas kalkir bergambar diatas <i>screen</i>	88
Gambar 3.52	
Proses afdruk dengan bantuan cahaya matahari	89
Gambar 3.53	
Proses penyemprotan <i>screen</i>	89

Gambar 3.54	
Pengeringan screen setelah proses penyemprotan	90
Gambar 3.55	
Contoh paduan warna yang dibuat dengan bantuan program komputer.....	91
Gambar 3.56	
Mencampurkan warna yang akan digunakan.....	91
Gambar 3.57	
Mempersiapkan kain yang akan disablon di atas meja.....	92
Gambar 3.58	
Tanda plus	93
Gambar 3.59	
Tahap penyablonan	93
Gambar 3.60	
Hasil sablon karya 1 warna pertama, hijau muda	94
Gambar 3.61	
Hasil sablon karya 1 warna kedua, hijau tua.....	94
Gambar 3.62	
Hasil sablon karya 1 warna ketiga, kuning	95
Gambar 3.63	
Hasil sablon karya 1 warna keempat, putih	95
Gambar 3.64	
Hasil sablon karya 2 warna pertama, coklat muda	96

Gambar 3.65

Hasil sablon karya 2 warna kedua, coklat tua..... 96

Gambar 3.66

Hasil sablon karya 2 warna ketiga, abu-abu 97

Gambar 3.67

Hasil sablon karya 2 warna keempat, putih 97

Gambar 3.68

Hasil sablon karya 3 warna pertama, krem..... 98

Gambar 3.69

Hasil sablon karya 3 warna kedua, merah 98

Gambar 3.70

Hasil sablon karya 3 warna ketiga, kuning 99

Gambar 3.71

Hasil sablon karya 3 warna keempat, putih 99

Gambar 3.72

Hasil sablon karya 4 warna pertama, krem..... 100

Gambar 3.73

Hasil sablon karya 4 warna kedua, hijau 100

Gambar 3.74

Hasil sablon karya 4 warna ketiga. Oranye 101

Gambar 3.75

Hasil sablon karya 4 warna keempat, putih 101

Gambar 3.76	
Hasil sablon karya 5 warna pertama, abu-abu	102
Gambar 3.77	
Hasil sablon karya 5 warna kedua, biru	102
Gambar 3.78	
Hasil sablon karya 5 warna ketiga, kuning	103
Gambar 3.79	
Hasil sablon karya 5 warna keempat, putih	103
Gambar 4.1	
Karya 1 : <i>Medusa's Mortifaction</i>	106
Gambar 4.2	
Karya 2 : <i>Minotaur's Redemption</i>	109
Gambar 4.2	
Karya 3 : <i>Condemnation of Zeus</i>	112
Gambar 4.4	
Karya 4 : <i>Poseidon's Rampancy</i>	115
Gambar 4.5	
Karya 5 : <i>Wrath of The Harpy</i>	118

DAFTAR ISTILAH

- **Adobe Photoshop CS3** (Bahasa Inggris)
Perangkat lunak pada komputer yang digunakan untuk mengolah gambar
- **Afdruk** (Bahasa Belanda)
Proses cetak dengan menggunakan prinsip cahaya berupa *negative film*
- **Aquatint** (Bahasa Inggris)
Teknik pada etsa untuk menggambar tekstur seperti cat air
- **Chine-Collé** (Bahasa Perancis)
Teknik khusus dalam seni grafis, di mana gambar ditransfer ke permukaan yang terikat pada benda yang lebih berat.
- **Coloring** (Bahasa Inggris)
Tahap pewarnaan gambar
- **Crinoline** (Bahasa Inggris)
Kain kaku yang terbuat dari kapas atau benang linen
- **Drypoint** (Bahasa Inggris)
Teknik grafis cetak dalam dengan menggambar langsung
- **Editing** (Bahasa Inggris)
Proses kreatif dalam sebuah pembuatan karya
- **Emulsion** (Bahasa Inggris)
Obat afdruk berupa cairan kental
- **Engraving** (Bahasa Inggris)

Torehan logam

- ***Ideograph*** (Bahasa Inggris)

Lambang atau simbol yang merupakan gambaran pikiran

- ***Intaglio*** (Bahasa Italia)

Cetak dalam

- ***Linocut*** (Bahasa Inggris)

Cukilan pada karet

- ***Lithography*** (Bahasa Inggris)

Satu-satunya teknik yang terdapat pada cetak datar terjadi karena adanya prinsip saling tolak menolak antara minyak dan air (tidak dapat bersatu)

- ***Marquissette*** (Bahasa Inggris)

Kain ringan dari tenunan kapas, rayon, sutra, atau nilon.

- ***Metalcut*** (Bahasa Inggris)

Teknik grafis menoreh pada logam

- ***Mezzotint*** (Bahasa Inggris)

Teknik cetak dalam, tanpa proses pengasaman

- ***Monotype*** (Bahasa Inggris)

Satu jenis teknik cetak seni grafis yang dibuat dengan menggambari atau melukisi sebuah permukaan yang halus

- ***Pictograph*** (Bahasa Inggris)

Gambar/symbol yang menandakan sesuatu

- ***Pochoir*** (Bahasa Inggris)

Teknik grafis sejenis stensil

- **Scanning** (Bahasa Inggris)

Tahap memindahkan gambar ke dalam bentuk data digital

- **Screen** (Bahasa Inggris)

Alat yang digunakan pada proses cetak saring yang terbuat dari kain monil yang mempunyai pori-pori untuk menjejakan tinta

- **Sensitizer** (Bahasa Inggris)

Cairan yang berfungsi untuk membuat *emulsion* bereaksi bila terkena cahaya

- **Setting** (Bahasa Inggris)

Pengaturan

- **Woodcut** (Bahasa Inggris)

Cukilan kayu