

**EKSPLORASI DEKORATIF BENTUK NAGA DENGAN TEKNIK
DIGITAL DRAWING DAN LASER CUTTING PADA KAYU**

Skripsi

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai Gelar Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Seni Rupa FPSD*



Diajukan oleh:

Mochamad Dio Putra

1503550

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2019

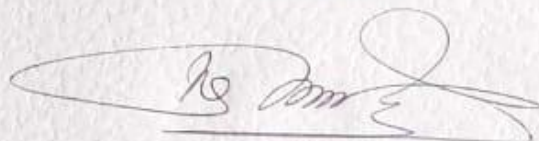
Lembar Pengesahan Skripsi

MOCHAMAD DIO PUTRA

**“EKSPLORASI DEKORATIF BENTUK NAGA DENGAN TEKNIK
DIGITAL DRAWING DAN LASER CUTTING PADA KAYU”**

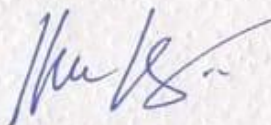
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.
NIP 196202071987031002

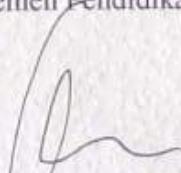
Pembimbing II



Warli Harvana, M.Pd.
NIP 9201711219690723101

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa



Dr. Taswadi, M.Sn.
NIP.196501111994121001

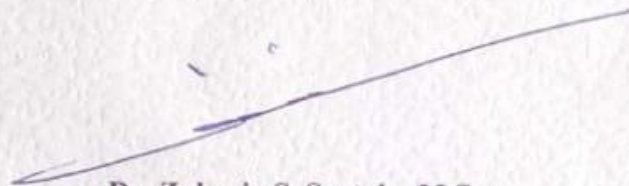
Lembar Persetujuan Skripsi

MOCHAMAD DIO PUTRA

**“EKSPLOKASI DEKORATIF BENTUK NAGA DENGAN TEKNIK
DIGITAL DRAWING DAN LASER CUTTING PADA KAYU”**

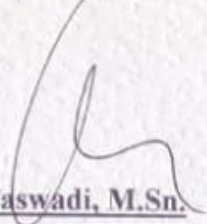
Disetujui oleh penguji:

Penguji I



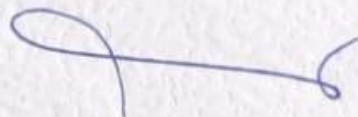
Dr. Zakaria S. Soeteja, M.Sn.
NIP 196707241997021001

Penguji II



Dr. Taswadi, M.Sn.
NIP.196501111994121001

Penguji III



Arif Johari, M.Ds.
NIP 020160919810122101

**EKSPLORASI DEKORATIF BENTUK NAGA DENGAN TEKNIK
DIGITAL DRAWING DAN LASER CUTTING PADA KAYU**

Oleh:

MOCHAMAD DIO PUTRA

1503550

Sebuah skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.

©Mochamad Dio Putra 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang tanpa ijin dari penulis.

MOCHAMAD DIO PUTRA

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi penciptaan yang berjudul **EKSPLORASI DEKORATIF BENTUK NAGA DENGAN TEKNIK *DIGITAL DRAWING* DAN *LASER CUTTING* PADA KAYU**, merupakan karya ciptaan sendiri yang didalamnya tidak ada hasil tiruan dari karya orang lain. Saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan yang tidak sesuai dengan cara-cara keilmuan atau sistematika penulisan yang berlaku. Berdasarkan pernyataan ini saya bersedia bertanggung jawab dan menanggung resiko apabila ditemukan bukti jika melakukan pelanggaran.

Bandung, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan

Mochamad Dio Putra

NIM 1503550

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul EKSPLOKASI DEKORATIF BENTUK NAGA DENGAN TEKNIK *DIGITAL DRAWING* DAN *LASER CUTTING* PADA KAYU.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam penulisan skripsi penciptaan ini, penulis menyadari akan segala kekurangan dan kelemahan terkair penyajian materi di dalamnya dan juga tidak terlepas dari berbagai kendala, hambatan serta kesulitan yang dihadapi penulis, baik yang bersifat moril maupun materil. Namun, berkat do'a, semangat, dan juga bantuan-bantuan serta bimbingan secara intensif dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Untuk itu penulis berharap saran serta kritiknya untuk membangun jiwa semangat dalam memperbaiki karya yang lebih baik lagi. Disamping itu penulis meminta maaf apabila dalam penulisan skripsi penciptaan ini terdapat kesalahan dan kekurangan. Semoga skripsi penciptaan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Akhir kata, penulis berharap skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan serta berguna juga untuk dunia pendidikan seni rupa. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Aamiin.

Bandung, Agustus 2019

Penulis

Mochamad Dio Putra

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ucapan rasa syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT. Yang telah memberikan segala nikmat-Nya dan segala hormat pula penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan yang telah diberikan berupa moril maupun material. Kepada:

1. Kedua orang tua Bapak Amir Sakti dan Ibu Titin Sri Yuniatin, Do'a, perhatian, pengorbanan yang telah diberikan dan motivasi terbesar dalam perjalanan penulis.
2. Bapak Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini serta bersedia untuk meluangkan waktunya untuk membimbing.
3. Bapak Warli Haryana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia untuk meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi, saran dan masukan agar skripsi penciptaan ini dapat berjalan dengan lancar.
4. Bapak Bandi Sobandi, M.Pd., selaku Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni Rupa dan Desain, UPI.
5. Seluruh Staff Dosen dan Tata Usaha Departemen Pendidikan Seni Rupa.
6. Bapak Hengky Hidayat dan Bapak Joseph King selaku Founder Fablab Bandung yang telah membantu penulis dalam pembuatan karya skripsi penciptaan baik berupa saran dan fasilitas yang ada di Fablab Bandung.
7. Bapak Ahmad Sobur yang membantu penulis dalam penggarapan karya skripsi penciptaan ini.
8. Rezza Resda K. dan Achmad Yusdhi yang membantu penulis dalam penggarapan karya maupun penulisan skripsi penciptaan penulis.
9. Kawan-kawan Rupa Warna Seni Rupa UPI 2015 dan KSR UPI 30.
10. Semua pihak yang telah berjasa yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Bandung, Agustus 2019

Penulis

Mochamad Dio Putra

ABSTRAK

Mochamad Dio Putra, 2019. **EKSPLORASI DEKORATIF BENTUK NAGA DENGAN TEKNIK *DIGITAL DRAWING* DAN *LASER CUTTING* PADA KAYU.**

Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,
Universitas Pendidikan Indonesia

Naga adalah salah satu makhluk mitologi yang ada didunia. Banyak kisah yang mendeskripsikan bentuk naga dalam berbagai bentuk dan sifat yang berbeda-beda. Dalam skripsi penciptaan ini penulis menggunakan teknik *digital drawing* dan mesin *laser cutting engraving*, menurut penulis banyak teknologi yang sudah berkembang dan memberikan kesempatan untuk para seniman berkarya dengan teknologi itu. Eksplorasi Dekoratif Bentuk naga sebagai subject matter karena ketertarikan penulis terhadap makhluk-makhluk mitologi seperti Naga Jawa, Naga Timur, Naga Barat, Wyvern, Hydra, dan Naga laut. Dengan rumusan masalah yaitu memvisualisasikan dan mendeskripsikan bentuk Naga dalam karya seni Ilustrasi dengan teknik *Digital Drawing* dan *Laser Cutting* pada media kayu dan mendeskripsikan konsep karya seni Ilustrasi Naga dengan teknik *Digital Drawing* dan *Laser Cutting*. Metode penciptaan dimulai dari ide berkarya, kontemplasi, stimulus, dan proses berkarya. Hasil Akhir dari penciptaan karya ini yaitu karya berbentuk eksplorasi bentuk dekoratif dalam Ilustrasi pada media kayu MDF yang datar dan objeknya memiliki kedalaman karena hasil cetak grafir menggunakan *laser cutting*. Dengan adanya karya ilustrasi menggunakan teknik *digital drawing* dan *laser cutting* pada media kayu ini diharapkan dapat menginspirasi bahwa dalam dalam membuat karya seni rupa *digital drawing* tidak hanya dengan *printing* biasa saja, tapi bisa menggunakan teknologi *printing* yang lain. penulis menciptakan karya tentang bentuk-bentuk naga untuk menarik perhatian masyarakat umum yang masih awam tentang naga agar tertarik untuk lebih mengetahui tentang naga sebagai ilmu pengetahuan yang akan terus ada sampai masa depan nanti.

Kata Kunci: Bentuk Naga, *Digital Drawing*, *Laser Cutting*, Ilustrasi, Seni Dekoratif, Kayu.

ABSTRACT

Mochamad Dio Putra, 2019. DECORATIVE EXPLORATION OF DRAGON FORM WITH DIGITAL DRAWING AND LASER CUTTING TECHNIQUES IN WOOD.

Department of Arts Education, Faculty of Art and Design Education, Indonesian University of Education

Dragons are one of the mythological creatures in the world. Many stories that describe the shape of the dragon in various forms and different properties. The writer uses digital drawing techniques and laser cutting engraving machines, according to the author, many technologies have developed and provide opportunities for artists who work with that technology. Decorative Exploration The shape of the dragon as a subject matter due to the writer's interest in mythological creatures such as the Javanese Dragon, Eastern Dragon, Western Dragon, Wyvern, Hydra, and Sea Dragon. With the formulation of the problem that is visualizing and describing the shape of the Dragon in Illustration artwork with Digital Drawing and Laser Cutting techniques on wood media and describing the concept of dragon illustration artwork with Digital Drawing and Laser Cutting techniques. The method of creation starts from the idea of work, contemplation, stimulus, and the process of work. The final result of the creation of this work is the exploration in the form of decorative forms in Illustration on flat MDF wood media and the object has a depth because the printout of the engraving uses laser cutting. The existence of illustration works using digital drawing and laser cutting techniques on wood media is expected to inspire that in making digital drawing artwork not only with ordinary printing, but can use other printing technologies. The author creates works on the forms of dragons to attract the attention of the general public who are still lay about dragons to be interested in knowing about dragons as a science that will continue to exist until the future.

Keywords: Dragon , Digital Drawing, Laser Cutting, Illustration, Decorative Art, Wood.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	
LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan	3
C. Tujuan Penciptaan	3
D. Manfaat Penciptaan	4
E. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	
A. Landasan Teoretis	6
1. Prinsip dan Unsur Seni Rupa	6
2. Konsep Seni Rupa Dekoratif	10
3. Seniman Referensi	11
4. Tema Naga dalam Seni Rupa	13
5. Seni <i>Digital Drawing</i>	25
6. <i>Laser Cutting</i>	25
B. Landasan Praktik	26
1. Aplikasi <i>Digital Drawing</i> dan <i>Laser Cutting</i>	26
2. Kayu sebagai Media <i>Drawing</i> dengan teknik <i>Laser Cutting</i>	27
C. Landasan Empiris	30
BAB III METODE PENCIPTAAN	
A. Metode Penciptaan	34
1. Penemuan Ide Berkarya	34

2. Kontemplasi	39
3. Stimulasi	40
4. Berkarya	40
5. Alat dan Bahan	41
B. Proses Berkarya	47
1. Mencari Referensi Bentuk Naga	48
2. Sketsa Karya	48
3. <i>Drawing</i> Karya	49
4. <i>Editing</i> Karya	49
5. Proses Pencetakan	51
6. Proses Penyelesaian Karya	54
BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA	
A. Analisis Konseptual	60
B. Analisis Proses Penciptaan	61
C. Analisis Visual	61
1. Karya 1	63
2. Karya 2	68
3. Karya 3	73
4. Karya 4	79
5. Karya 5	85
6. Karya 6	91
D. Rekapitulasi Sintesis Karya	97
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Simpulan	101
B. Rekomendasi	102
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR ISTILAH	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Bagan Proses Berkarya	35
Bagan 4.36 Tabel Rekapitulasi Sintesis Karya	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lukisan I Gusti Ketut Kobot	11
Gambar 2.2	Karya Drawing Annie Stegg Gerard	12
Gambar 2.3	Karya Ilustrasi Joe Dragunas	13
Gambar 2.4	Naga Jawa	15
Gambar 2.5	Patung Naga Penjaga Gerbang Taman Sari, Yogyakarta	16
Gambar 2.6	Gambar Naga yang nampak pada sisi batu Menhir	17
Gambar 2.7	<i>Chinesse Dragon</i>	18
Gambar 2.8	Lukisan Karya Raphael berjudul “ <i>Saint George and the Dragon</i> ”	19
Gambar 2.9	<i>Dragon Bridge</i>	20
Gambar 2.10	Gambar naga dalam bendera Wales	21
Gambar 2.11	Lukisan Antonio del Pollaiolo (<i>Hercules and the Hydra</i>)	23
Gambar 2.12	Lambang Wyvern Pada Bendera Wessex	23
Gambar 2.13	Gambar ilustrasi Knucker	24
Gambar 2.14	Aplikasi Paint Tools SAI	26
Gambar 2.15	Aplikasi CorelDRAW X7	26
Gambar 2.16	Hasil Engraving pada Kayu Jati Belanda	27
Gambar 2.17	Hasil Engraving pada Kayu Venir	28
Gambar 2.18	Hasil Engraving pada Kayu Bambu Laminasi	29
Gambar 2.19	Hasil Engraving pada Kayu MDF	29
Gambar 2.20	Salah satu halaman dari komik <i>Dragon Quest</i> ciptaan penulis	32
Gambar 2.21	Karya digital untuk memenuhi tugas Desain Grafis	33
Gambar 3.1	Bagan Proses Berkarya	35
Gambar 3.2	<i>Black-Bearded flying Lizard</i>	36
Gambar 3.3	<i>Komodo Dragon</i>	37
Gambar 3.4	<i>Khul’s Flying Gecko</i>	38
Gambar 3.5	<i>Paradise Tree Snake</i>	39
Gambar 3.6	Perangkat Komputer	41
Gambar 3.7	Pen Tablet	42
Gambar 3.8	<i>Software Paint Tools SAI</i>	42
Gambar 3.9	<i>Software Corel Draw X7</i>	43

Gambar 3.10	Mesin <i>Laser Cutting Engraving</i> BhaiSheng 1490	43
Gambar 3.11	Amplas	44
Gambar 3.12	Papan Kayu MDF	44
Gambar 3.13	Lem Kayu	45
Gambar 3.14	<i>Nail Gun</i>	45
Gambar 3.15	Grip	46
Gambar 3.16	Cetakan Kayu	46
Gambar 3.17	Gergaji	47
Gambar 3.18	Cat Semprot	47
Gambar 3.19	Proses Sketsa dengan aplikasi <i>Paint Tools SAI</i>	48
Gambar 3.20	Hasil jadi karya yang sudah selesai	49
Gambar 3.21	Proses <i>editing</i> menggunakan Corel Draw X7	49
Gambar 3.22	Proses <i>tracing</i> dengan aplikasi Corel Draw X7	50
Gambar 3.23	Proses penghapusan warna dan garis pada karya	50
Gambar 3.24	Proses <i>export file</i> pada Corel Draw	51
Gambar 3.25	Proses pencetakan	51
Gambar 3.26	Proses <i>setting</i> sebelum di <i>print</i>	52
Gambar 3.27	Proses <i>Printing</i> dengan mesin <i>Laser Cutting</i>	52
Gambar 3.28	Proses <i>engraving</i> pada kayu MDF	53
Gambar 3.29	Proses pemotongan kayu	54
Gambar 3.30	Proses penempelan kayu untuk menambah volume pada Karya.....	55
Gambar 3.31	Proses meratakan pinggiran kayu	55
Gambar 3.32	Proses pewarnaan kayu <i>frame</i>	56
Gambar 3.33	Proses membersihkan karya	56
Gambar 3.34	Hasil Karya yang sudah dibersihkan	57
Gambar 3.35	Proses pelapisan karya menggunakan <i>spray clear</i>	57
Gambar 3.36	Proses pemasangan <i>frame</i>	58
Gambar 3.37	Proses merapihkan pinggiran <i>frame</i> dengan hamplas halus dan cat	58
Gambar 3.38	Karya setelah dibersihkan dan diberi <i>frame</i>	59

Gambar 4.1.	Karya pertama, “ <i>The Great Java Dragon</i> ”.....	63
Gambar 4.2.	Referensi dari internet.....	64
Gambar 4.3	Proses pembuatan sketsa karya 1	64
Gambar 4.4	Analisis titik, garis, bidang, dan tekstur pada karya pertama...	65
Gambar 4.5	Analisis Warna pada karya pertama	66
Gambar 4.6	Analisis irama pada karya pertama	67
Gambar 4.7	Karya Kedua, “ <i>The Ancient Asian Dragon</i> ”	68
Gambar 4.8	Referensi Karya Kedua	69
Gambar 4.9	Proses pembuatan sketsa karya 2	69
Gambar 4.10	Analisis titik, garis, bidang, dan tekstur pada karya kedua	70
Gambar 4.11	Analisis warna pada karya kedua	71
Gambar 4.12	Analisis irama pada karya kedua	72
Gambar 4.13	Karya Ketiga, “ <i>Dragon and Knight</i> ”	73
Gambar 4.14	Referensi pada karya ketiga	74
Gambar 4.15	Proses pembuatan sketsa karya 3	74
Gambar 4.16	Analisis titik, garis, bidang, dan tekstur pada karya ketiga	76
Gambar 4.17	Analisis warna pada karya ketiga	77
Gambar 4.18	Karya Keempat, “ <i>The Fake King</i> ”	79
Gambar 4.19	Referensi Karya ke Empat	80
Gambar 4.20	Proses pembuatan sketsa karya 4	80
Gambar 4.21	Analisis titik, garis, bidang, dan tekstur pada karya ke empat	82
Gambar 4.22	Analisis warna pada karya ke empat	83
Gambar 4.23	Analisis irama pada karya ke empat	84
Gambar 4.24	Karya Ke lima, “ <i>Wyfern</i> ”	85
Gambar 4.25	Referensi Karya ke lima	86
Gambar 4.26	Proses pembuatan sketsa karya 5	86
Gambar 4.27	Analisis titik, garis, bidang, dan tekstur pada karya ke lima	88
Gambar 4.28	Analisis warna pada karya ke lima	89
Gambar 4.29	Analisis irama pada karya ke lima	90
Gambar 4.30	Karya ke enam, “ <i>The Wrath of The Sea Dragon</i> ”	91
Gambar 4.31	Referensi Karya ke enam	92
Gambar 4.32	Proses pembuatan sketsa karya ke enam	92

Gambar 4.33 Analisis titik, garis, bidang, dan tekstur pada karya ke enam ..	94
Gambar 4.34 Analisis warna pada karya ke enam	95
Gambar 4.35 Analisis irama pada karya ke enam	96
Bagan 4.36 Tabel Rekapitulasi Sintesis Karya	97