

**MEREDUPNYA DUNIA PERTANIAN SEBAGAI GAGASAN BERKARYA
SENI GRAFIS**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Seni Rupa



oleh
Ikhsan Fathanudin
NIM 1802439

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

MEREDUPNYA DUNIA PERTANIAN SEBAGAI GAGASAN BERKARYA
SENI GRAFIS

Oleh
Ikhsan Fathanudin
NIM 1802439

Skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

©Ikhsan Fathanudin
Universitas Pendidikan Indonesia
2023

Hak cipta ini di lindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh di perbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan di cetak
ulang, di photocopy atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

MEREDUPNYA DUNIA PERTANIAN SEBAGAI GAGASAN BERKARYA
SENI GRAFIS

IKHSAN FATHANUDIN

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Taswadi, M.Sn.

NIP. 196501111994121001

Pembimbing II

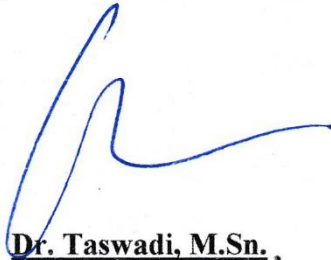


Ardiyanto, M.Sn.

NIP. 196907062008121002

Mengetahui:

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa



Dr. Taswadi, M.Sn.

NIP. 196501111994121001

IKHSAN FATHANUDIN, 2023. “MEREDUPNYA DUNIA PERTANIAN SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS”. Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.

ABSTRAK

Indonesia disebut sebagai negara agraris yang kaya akan sumber daya alamnya karena sebagian besar penduduknya bekerja sebagai petani. Kenyataannya situasi di Indonesia saat ini justru masih bergantung pada impor dan banyak petani yang kurang sejahtera hidupnya. Situasi ini disebabkan oleh masalah harga jual petani lebih rendah dari harga pemerintah, sementara petani harus menanggung biaya yang besar dengan terus melambungnya harga pupuk dari waktu ke waktu. Keresahan muncul ketika di kampung halaman melihat pesawahan yang semakin sedikit akibat alihfungsi lahan menjadi lahan non-pertanian. Faktor lainnya adalah tidak ada regenerasi petani. Penulis selalu membayangkan kondisi dikemudian hari jika masyarakatnya enggan lagi bertani dan meninggalkan dunia pertanian secara perlahan. Penciptaan ini sebagai upaya menyadarkan kembali pentingnya dunia pertanian bagi keberlangsungan kehidupan sehingga pekerjaan sebagai petani dihargai dan diminati lagi. Penulis mengajak agar masyarakat khususnya generasi muda memajukan dunia pertanian yang dahulu dipandang rendah. Banyak masyarakat belum mengetahui tentang karya seni grafis, maka terciptalah karya seni sebagai media mengekspresikan diri dan penyampaian pesan lewat simbol visual. Metode yang digunakan menyesuaikan proses kreasi pribadi dengan mengadopsi skema proses kreatif dari buku *Potensi Manusia: Kreativitas* yang ditulis oleh Primadi tahun 2017. Lima buah karya dibuat dengan ukuran 30 cm x 40 cm 2 buah dan ukuran 40 cm x 60 cm sebanyak 3 buah menggunakan *hardboard* pada kertas *concorde*. Setiap karya yang penulis buat menyajikan rekam kejadian permasalahan di dunia pertanian khususnya petani padi dengan objek utama yang bervariasi. Objek pendukung seperti tumpukan jerami, karung pupuk, uang lembar, padi dan hewan penghuni sawah turut dihadirkan. Objek karya ini diadopsi dari apa yang ada di lingkungan sekitar penulis.

Kata kunci: Masalah Petani, Regenerasi, Seni Grafis, *Relief Print*, *Hardboardcut*.

IKHSAN FATHANUDIN, 2023. *"THE DIMMING OF THE WORLD AGRICULTURE AS AN IDEA TO CREATE GRAPHIC ARTS"*. Department of Fine Arts Education, Faculty of Art and Design Education, Indonesian University of Education.

ABSTRACT

*Indonesia is referred to as an agrarian country rich in natural resources because most of the population works as farmers. In fact, the current situation in Indonesia is still dependent on imports and many farmers are less prosperous. This situation was caused by the problem that the farmers' selling price was lower than the government's price, while farmers had to bear large costs by continuing to soar fertilizer prices from time to time. Anxiety arose when in his hometown he saw that there were fewer and fewer rice fields due to the conversion of land to non-agricultural land. Another factor is that there is no farmer regeneration. The author always imagines the conditions in the future if the people are reluctant to farm anymore and leave the world of agriculture slowly. This creation is an effort to re-awaken the importance of the world of agriculture for the sustainability of life so that work as a farmer is valued and in demand again. The author invites the public, especially the younger generation, to advance the world of agriculture which was previously looked down upon. Many people do not know about graphic arts, so they create works of art as a medium for expressing themselves and conveying messages through visual symbols. The method used adjusts the personal creation process by adopting the creative process scheme from the book *Human Potential: Creativity* written by Primadi in 2017. Five works were made with 2 pieces measuring 30 cm x 40 cm and 3 pieces measuring 40 cm x 60 cm using hardboard on concorde paper. Each work that the author makes presents a record of the occurrence of problems in the world of agriculture, especially rice farmers with varied main objects. Supporting objects such as haystacks, sacks of fertilizer, bills, rice and animals that inhabit the fields are also presented. The object of this work is adopted from what is in the environment around the author.*

Keywords: *Farmers' Problems, Regeneration, Graphic Arts, Relief Print, Hardboardcut.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penciptaan	4
1.4 Manfaat Penciptaan	4
1.4.1 Manfaat bagi penulis	4
1.4.2 Manfaat bagi institusi	4
1.4.3 Manfaat bagi masyarakat.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.1.1 Petani	6
2.1.2 Padi	8
2.1.3 Masalah Pertanian.....	8
2.1.4 Seni Grafis	11

2.1.5 Cetak Tinggi	12
2.2 Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Seni Rupa.....	13
2.2.1 Titik	13
2.2.2 Garis.....	13
2.2.3 Bentuk (<i>Shape</i>)	14
2.2.4 Ruang.....	15
2.2.5 Gelap Terang	16
2.2.6 Warna.....	16
2.2.7 Irama	22
2.2.8 <i>Point of Interest</i>	23
2.2.9 Keseimbangan	23
2.2.10 Proporsi.....	24
2.3 Kajian Empirik	25
2.3.1 Seniman Referensi	25
2.3.2 Penelitian Terkait.....	27
BAB III METODEDE PENCIPTAAN	28
3.1 Bagan Proses Kreatif Berkarya Seni Grafis	28
3.2 Pra Ide.....	28
3.3 Ide dan Gagasan Berkarya.....	29
3.3.1 Pengumpulan Gagasan	29
3.3.2 Pengolahan Ide	33
3.4 Proses Pra Berkarya.....	34
3.4.1 Studi Konsep.....	34
3.4.2 Studi Sketsa	36
3.4.3 Studi Teknik dan Bahan	38
3.4.4 Studi Tinta	39

3.4.5 Studi Pisau Cukil	40
3.4.6 Studi Warna	40
3.4.7 Pencarian Material Kertas	41
3.4.8 Studi Alat Transfer Tinta	42
3.4.9 Persiapan Alat dan Bahan	44
3.5 Proses Berkarya	51
3.5.1 Pengkondisian diri dan ruang kerja	51
3.5.2 Pembuatan Sketsa	52
3.6 Pengolahan <i>Hardboard</i>	54
3.6.1 Proses Pemindahan Sketsa	54
3.6.2 Tahap Pencukilan	55
3.6.3 Pemberian Tinta Bak	56
3.6.4 Pengolahan Tinta <i>Offset</i>	57
3.6.5 Transfer Tinta/Pencetakan Matriks	58
3.6.6 Pengeringan Hasil Cetakan	59
3.6.7 Finishing Karya	60
BAB IV ANALISIS DAN DESKRIPSI KARYA	62
4.1 Analisis Konsep	62
4.2 Karya 1	63
4.2.1 Deskripsi Karya 1	64
4.2.2 Analisis Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Karya 1	64
4.3 Interpretasi Karya 1	71
4.4 Karya 2	72
4.4.1 Deskripsi Karya 2	72
4.4.2 Analisis Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Karya 2	73
4.5 Interpretasi Karya 2	79

4.6 Karya 3	80
4.6.1 Deskripsi Karya 3	80
4.6.2 Analisis Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Karya 3.....	81
4.7 Interpretasi Karya 3	87
4.8 Karya 4	88
4.8.1 Deskripsi Karya 4	89
4.8.2 Analisis Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Karya 4.....	89
4.9 Interpretasi Karya 4	95
4.10 Karya 5	96
4.10.1 Deskripsi Karya 5	96
4.10.2 Analisis Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Karya 5.....	97
4.11 Interpretasi Karya 5	103
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	104
5.1 Simpulan.....	104
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	cvii
DAFTAR ISTILAH	cx
LAMPIRAN.....	cxiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Titik	13
Gambar 2.2 Contoh Garis	14
Gambar 2.3 Contoh Bentuk dan Bidang	15
Gambar 2.4 Contoh Ruang.....	16
Gambar 2.5 Contoh Gelap Terang	16
Gambar 2.6 Interval Tangga Warna.....	18
Gambar 2.7 Value Warna.....	19
Gambar 2.8 Contoh Gradasi Warna Akromatik.....	22
Gambar 2.9 Contoh Irama.....	23
Gambar 2.10 Contoh penekanan/emphasis/point of interest	23
Gambar 2.11 Keseimbangan simetris dan asimetris	24
Gambar 2.12 Rule of third	24
Gambar 2.13 Proporsi	25
Gambar 2.14 Karpet Merah untuk Petani, karya Guerrilas.....	25
Gambar 2.15 Hasil workshop cukil kayu bersama petani Wonosobo, 2003	26
Gambar 2.16 Woodcut: My heros, workers, farmers and fisherman	27
Gambar 3.1 Aktivitas petani menanam padi	30
Gambar 3.2 Lokasi Pesawahan dikampung Penulis	31
Gambar 3.3 Areal Sawah yang mengalami Konversi Lahan	31
Gambar 3.4 Wawancara dengan orangtua penulis di sawah.....	32
Gambar 3.5 Wawancara dengan kakak yang bekerja di balai pertanian.....	33
Gambar 3.6 Gambar <i>Mind Mapping</i> Persiapan berkarya.....	34
Gambar 3.7 Studi konsep dengan <i>mind mapping</i>	35
Gambar 3.8 Studi gambar hasil jepretan kamera <i>hp</i>	35
Gambar 3.9 Studi gambar dari <i>Google</i>	35
Gambar 3.10 Studi gambar dari <i>pinterest</i>	36
Gambar 3.11 Studi objek.....	36
Gambar 3.12 Studi arsiran.....	37
Gambar 3.13 Studi komposisi	37
Gambar 3.14 Proses studi <i>glue print</i>	38

Gambar 3.15 Papan kayu MDF dan Sketsa untuk studi matriks	39
Gambar 3.16 Tinta yang dibeli di <i>online shop</i> dan Tinta offset dari dosen pembimbing	39
Gambar 3.17 Pisau cukil <i>V-TEC</i> kayu, dan pisau V dan U <i>V-TEC</i> plastik.....	40
Gambar 3.18 Warna hitam dan putih	41
Gambar 3.19 Toko Kertas Bandung.....	42
Gambar 3.20 Mesin <i>press</i> ruang grafis	42
Gambar 3.21 Hasil cetakan	43
Gambar 3. 22 Gambar baren hasil modifikasi dan botol bekas	43
Gambar 3.23 Ruangan grafis yang digunakan penulis.....	52
Gambar 3.24 Gambar asli yang diedit dengan berbagai aplikasi editing.....	53
Gambar 3.25 Sketsa, objek, dan penggunaan <i>grid</i>	53
Gambar 3.26 Pelapisan <i>MDF</i> dengan akrilik dan hasil amplasan	54
Gambar 3.27 Sketsa diatas <i>hardboard</i> yang sudah ditebalkan dengan <i>drawing pen</i>	55
Gambar 3.28 Proses pencukilan <i>hardboard</i>	55
Gambar 3.29 Pemberian tinta bak sebagai tahap evaluasi	56
Gambar 3.30 Pencukilan bagian yang belum sesuai	57
Gambar 3.31 Pemberian <i>Oo Varnish</i>	57
Gambar 3.32 Proses meratakan tinta dengan roll karet.....	58
Gambar 3.33 Transfer tinta pada <i>hardboard</i>	58
Gambar 3.34 Beberapa proses pencetakan.....	59
Gambar 3.35 Proses pengeringan karya.....	60
Gambar 3.36 Penomoran edisi	61
Gambar 4.1 Visualisasi karya 1	63
Gambar 4.2 Contoh titik.....	64
Gambar 4.3 Contoh garis lurus dan lengkung.....	65
Gambar 4.4 Contoh bentuk/bidang	66
Gambar 4.5 Contoh ruang	66
Gambar 4.6 Contoh gelap terang	67
Gambar 4.7 Contoh warna	67
Gambar 4.8 Contoh Irama.....	68

Gambar 4.9 Contoh <i>center of interest</i>	69
Gambar 4.10 Contoh keseimbangan	70
Gambar 4.11 Contoh proporsi.....	70
Gambar 4.12 Visualisasi karya 2	72
Gambar 4.13 Contoh titik.....	73
Gambar 4.14 Contoh garis lurus, lengkung dan gelombang.....	74
Gambar 4.15 Contoh bentuk	74
Gambar 4.16 Contoh ruang.....	75
Gambar 4.17 Contoh gelap terang	75
Gambar 4.18 Contoh warna	76
Gambar 4.19 Contoh irama.....	76
Gambar 4.20 Contoh <i>Center of Interest</i>	77
Gambar 4.21 Contoh keseimbangan	78
Gambar 4.22 Contoh proporsi.....	78
Gambar 4.23 Visualisasi karya 3	80
Gambar 4.24 Contoh garis	81
Gambar 4.25 Contoh titik.....	82
Gambar 4.26 Contoh bentuk dan bidang.....	82
Gambar 4.27 Contoh ruang.....	83
Gambar 4.28 Contoh gelap terang	84
Gambar 4.29 Contoh warna	84
Gambar 4.30 Contoh irama.....	85
Gambar 4.31 <i>Contoh center of interest</i>	86
Gambar 4.32 Contoh keseimbangan	87
Gambar 4.33 Contoh proporsi.....	87
Gambar 4.34 Visualisasi karya 4	88
Gambar 4.35 Contoh titik.....	89
Gambar 4.36 Contoh garis	90
Gambar 4.37 Contoh ruang.....	90
Gambar 4.38 Ruang	91
Gambar 4.39 Contoh gelap terang	91
Gambar 4.40 Contoh irama.....	92

Gambar 4.41 Contoh irama	93
Gambar 4.42 Contoh <i>center of interest</i>	93
Gambar 4.43 Contoh keseimbangan	94
Gambar 4.44 Contoh proporsi.....	95
Gambar 4.45 Visualisasi karya ke 5.....	96
Gambar 4.46 Gambar titik pada karya kelima	97
Gambar 4.47 Gambar garis	98
Gambar 4.48 Gambar garis	98
Gambar 4.49 Gambar ruang	99
Gambar 4.50 Gambar ruang	99
Gambar 4.51 Gambar warna	100
Gambar 4.52 Gambar irama.....	101
Gambar 4.53 Gambar warna	101
Gambar 4.54 Gambar keseimbangan	102
Gambar 4.55 Gambar proporsi.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Simbol dan Karakteristik Warna.....	20
Tabel 2. 2 Psikologi warna.....	21
Tabel 3.1 Daftar alat dan bahan berkarya	44

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Bagan Proses Kreatif.....	28
Bagan 3.2 Metode Penciptaan.....	30

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. P. (2020). *Seni cetak grafis (edisi seni cetak tinggi)*. UNS Press.
- Alinda, S, N. Dkk. (2021). Alih Fungsi Lahan dari Sawah Menjadi Perumahan di Kampung Gumuruh Desa Nagrak Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung. *Geoarea* 4(2), 55-67.
- Besari, B. (2017). *Mesin Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis*. Surakarta: ISI Press
- Bi JY. (2014). *Overview of youth engagement in agriculture in China and emerging trends*. CAPSA Palawija Newsletter. 31(1)6-8). Diakses dari: <http://www.uncapsa.org/?q=palawija-articles/overview-youth-engagement-agriculture-chinaand-emerging-trends>
- Budiyono. Dkk. (2008). *Kriya Tekstil untuk SMK Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Emeria, D. C. (2022, 29 Juli). *Sedih! Petani Padi RI Merugi Rp250 Ribuan Setiap Musim Tanam*. [CNBC Indonesia]. Diakses dari <https://www.cnbcindonesia.com/news/20220705163143-4-353152/sedih-petani-padi-ri-merugi-rp250-ribuan-setiap-musim-tanam>
- Hartanto, R, E.(2020). Komposisi, Mood, dan Narasi dalam Sebuah Lukisan. *Materi Bimtek Seni Rupa di Era Digital*. [Online]. Diakses dari <https://rehartanto.art/2020/12/03/komposisi-mood-dan-narasi-dalam-sebuah-lukisan/>
- Herawati, W. D. (2012). *Budidaya Padi*, Yogyakarta, Javalitera.
- Huda, A. F. (2017). *Pengertian dan Langkah Metode Pembelajaran Mind Mapping*. [Online] Diakses dari: <http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-metode-pembelajaran-mind-mapping/>
- KBBI, (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] diakses dari: <http://kbbi.web.id/pusat>.

- Larasati, A, E. (2018). Ini Dia Arti Garis Yang Perlu Kamu Tahu. [idseducation.com]. Diakses dari <https://idseducation.com/ini-dia-arti-garis-yang-perlu-kamu-tahu/>
- Majid, B. I. (2016). Refleksi Diri Sebagai Inspirasi Karya Lukis. *Journal of Visual Arts*, 5(1), 54-70.
- Primada, B. S., & Zaki, I. (2015). Tinjauan Mekanisme Kontrak Pengelolaan Lahan Pertanian Berbasis Adat Istiadat Dalam Kajian Fiqh Muamalah (Desa Temu, Kecamatan Kanor, Kabupaten Bojonegoro). *Jurnal Ekonomi Syariah Teori dan Terapan*, 2(11), 954-969.
- Rakhman, F, A. (2013). *Seni Lukis Surealistis sebagai Respon Terhadap Kehidupan Manusia Saat Ini*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Rokhmat, N. (2012). *"Seni Grafis"*. Bahan Ajar. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Salam, S. dkk. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, S, E. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Supriyadi. (2021, 26 April). 6 Masalah Menahun Pertanian di Indonesia yang Tak Kunjung Selesai. [Online]. Diakses dari <https://tanjungmeru.kec-kutowinangun.kebumenkab.go.id/index.php/web/artikel/4/547>
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

Susilowati, S. H. (2016). Fenomena Penuaan Petani dan Berkurangnya Tenaga Kerja Muda Serta Implikasinya Bagi Kebijakan Pembangunan Pertanian. *Forum Penelitian Agro Ekonomi*, 34(1), 35–55.

Tabrani. P (2017). *Potensi Manusia: Kreativitas*. Bandung: ITB.

Thabroni, G. (2018, 21 Januari). Prinsip Prinsip Seni Rupa dan Desain Menurut Para Ahli-Fundamental Seni. [serupa.id]. Diakses dari <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>