

# KONSTRUKSI BANGUNAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI RUPA DENGAN EKSPLORASI TEKNIK SENI GRAFIS

Nugroho Heri Cahyono<sup>1</sup>

Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## ABSTRACT

*Creation of artwork is a true expression of feelings and mental turmoil, which is a collection of ideas that come from the environment, the physical experience, inner experience and amazing events experienced by the artist. Construction is very close to the author environment, from the frequent notice consciously or unconsciously derive pleasure when looking at the construction forms, the impression of the experience into an embryo that would be the idea of the creation of art works which is based on form of construction.*

*Construction of the building has a strong character, sturdy, have an artistic texture on a surface, interrelated nature intertwined, construction also has a tendency to repetitive, and often there is rust on a surface that is the main attraction of outstanding artistic. The forms of construction, and characteristics of the meaning contained in construction has more potential and opportunity when realized in various printmaking techniques, because with printmaking techniques we will obtain artistic surprises that can't be predicted, and the printmaking techniques will be able to easily duplicate these forms of construction that will add an artistic work. With the exploration of printmaking techniques, will be a personal language of expression, because the printmaking has a wide variety of technical and characters are unique and different.*

*Construction of the building material and the characteristics have artistic power that could be disclosed to a variety of visual forms that can lead to a whole new image and meaning are processed according to the character and personal self interest, that's as an expression of pure expression to reach artistic satisfaction and also as form of language to respond to social reality.*

*Keywords: Construction of buildings, Creation of Idea, Exploration, printmaking*

## PENDAHULUAN

Latar belakang munculnya konstruksi sebagai ide penciptaan bagi penulis adalah akumulasi dari pengalaman-pengalaman, memori dan dari hasil pengamatan serta perenungan. Pengalaman-pengalaman tersebut menjadi embrio-embrio yang nantinya akan menumbuhkan dan membuah ide yang bersumber dari konstruksi bangunan.

Lahir dan besar di kota Yogyakarta, sebuah kota kecil di Indonesia. yang sangat kental akan kesenian dan tradisi budayanya,

seperti batik, tarian tradisional, dan lain sebagainya. Maka sejak kecil lingkungan saya dekat dengan kesenian tradisional, terutama seni batik.

Secara garis besar awal ketertarikan terhadap konstruksi dimulai ketika bekerja di industri kerajinan batik kayu yang berada di Yogyakarta. Pada waktu batik tulis dibuat dengan media kayu, jadi bukan kain yang biasanya untuk membatik. Dalam proses membatik biasa digunakan motif-motif yang umum, yaitu antara lain motif mega mendung, motif Parang Barong, Parang

Rusak, Parang Klitik, Grompol, Kawung prabu, Truntum dan lain sebagainya.

Dari proses bekerja di industri kerajinan batik kurang lebih selama 2 tahun tersebut, secara tidak langsung mulai ada ketertarikan dan mengadakan pengamatan dengan bentuk motif-motif batik tersebut yang cenderung berpola repetisi (pengulangan), seperti pola repetisi pada bentuk-bentuk konstruksi. Sedangkan warna batik khas Jogja yang cenderung matang seperti biru sogan, coklat tua dan lain sebagainya juga sangat mempengaruhi dalam selera pewarnaan. Dari paparan di atas dapat ditelusuri bahwa ketertarikan terhadap konstruksi dipengaruhi juga oleh bentuk motif batik yang berpola repetitif.



Kemiripan pola repetitif pada motif batik dengan konstruksi tower seluler  
Dokumentasi penulis

Dari pengalaman tersebut perasaan takjub terhadap perkembangan teknologi dan sekaligus merasa sedih dan prihatin terhadap keadaan tersebut karena semakin lama pembangunan yang ada pasti semakin hilang pula alam lingkungan yang hijau. Negara kita Indonesia pasti juga akan mengalami nasib yang sama, atau mungkin sudah lebih parah lagi dibandingkan dengan Negara Malaysia dan Filipina, seperti di ibukota Jakarta atau kota-kota besar di Indonesia.

Penulis juga mempunyai ketertarikan yang khusus/personal yang sifatnya berkesan

tentang konstruksi. Kesan/rasa takut atau rasa ngeri terhadap sesuatu/kejadian juga bisa menjadi pemicu sekaligus menggugah kesadaran munculnya ide dalam sebuah proses penciptaan seni. Pada suatu malam, di kampung daerah saya tinggal terjadi suatu keributan/keramaian dan setelah penulis melihat keluar ternyata ada maling/pencuri. Tanpa ragu-ragu saya mengikuti warga kampung untuk mengejar pencuri, dan dengan sangat kesal penulis dan semua warga berhenti di sebuah tower seluler, dan ternyata pencuri itu sudah naik keatas tower tersebut. Semua warga termasuk saya menunggu sangat lama sekitar 2 jam di bawah tower dengan sesekali melihat ke atas. Hingga akhirnya setelah polisi datang dan naik keatas tower akhirnya pencuri itu bisa di tangkap.

Dari cerita di atas dalam keadaan posisi menunggu saya mulai banyak mengamati dan merenungkan tentang konstruksi tersebut. Ada suatu kesan takut atau rasa was-was jika konstruksi itu tidak kuat sehingga jatuh dan menimpa kita, rasa takut dan was-was itu yang mendorong dan menggugah kesadaran penulis menjadikan konstruksi menjadi ide dalam karya seni. Dan tentu saja ditambah dengan akumulasi dari pengalaman-pengalaman sebelumnya tentang bentuk konstruksi yang nantinya akan menjadikan konstruksi bangunan sebagai ide penciptaan dalam karya seni rupa dengan eksplorasi teknik grafis.

## PEMBAHASAN

### A. Sumber dan landasan penciptaan

Di dalam proses kreatif penciptaan karya seni tidak hanya berdasarkan ekspresi pribadi semata, namun harus dapat memilih dan memilah ide yang dapat mentransformasikan gagasan kedalam wujud visual. Oleh karena itu dibutuhkan sumber penciptaan guna dapat meraih keseimbangan makna. Adapun sumber penciptaan yang dihadirkan berupa referensi dari pengamatan tentang

hal-hal yang diamati dan dianggap menarik dari konstruksi, dari acuan/karya seni seniman lain, dari hasil eksperimen penulis sendiri, ataupun dari kajian literature.

## **B. Kajian Sumber Penciptaan**

### **1. Pengertian Konstruksi Kangunan**

Konstruksi identik dengan suatu bangunan, beton, kerangka, project, tender ataupun unsur - unsur lainnya, Konstruksi merupakan suatu kegiatan membangun sarana maupun prasarana. Dalam sebuah bidang arsitektur atau teknik sipil, sebuah konstruksi juga dikenal sebagai bangunan atau satuan infrastruktur pada sebuah area atau pada beberapa area. Secara ringkas konstruksi didefinisikan sebagai objek keseluruhan bangun(an) yang terdiri dari bagian-bagian struktur. Misal, Konstruksi Struktur Bangunan adalah bentuk/bangun secara keseluruhan dari struktur bangunan. contoh lain: Konstruksi Jalan Raya, Konstruksi Jembatan, Konstruksi Kapal, dan lain lain.

Konstruksi bangunan berarti suatu cara atau teknik membuat/mendirikan bangunan agar memenuhi syarat kuat, awet, indah, fungsional dan ekonomis. Dalam kehidupan sehari-hari kata konstruksi sering disamakan dengan kata struktur seperti struktur kayu dengan konstruksi kayu, struktur baja dengan konstruksi baja, dan lain-lain. Kata struktur berarti susunan dari beberapa elemen (benda) yang membentuk suatu kesatuan yang utuh. Jadi kata struktur berarti benda sedangkan konstruksi berarti teknik atau cara membuat (rekayasa).

### **2. Pengamatan langsung terhadap konstruksi bangunan**

Referensi visual yang didapat dari hasil pengamatan langsung dengan bermacam-macam bentuk konstruksi di lingkungan sekitar, antara lain : konstruksi

sebuah jembatan, konstruksi beton rumah, konstruksi pada atap rumah, konstruksi tower seluler, dll.



Bentuk dan karakteristik konstruksi yang ada di lingkungan sekitar  
Dokumentasi penulis

Menurut penulis, selain bentuknya artistik seperti karat pada konstruksi besi, sifatnya yang saling terkait jalin menjalin, konstruksi juga mempunyai kecenderungan yang repetitif sehingga kesan indah muncul pada bentuk konstruksi tersebut.

### **3. Konstruksi bangunan sebagai ritme**

Pada bentuk konstruksi menunjukkan bentuk-bentuk yang disusun secara berirama atau berulang, dengan maksud agar konstruksi bangunan tersebut kokoh dan kuat. Dari paparan di atas jelaslah bahwa konstruksi bangunan mempunyai bentuk yang selaras karena disusun dengan cara mengulang atau berirama, dan dengan menggunakan eksplorasi teknik grafis yang mempunyai kemampuan untuk menggandakan, karya seni yang bersumber dari bentuk konstruksi bangunan tersebut akan bisa dicapai dan akan menghasilkan karya yang selaras dan mendapatkan kejutan artistik karena dilakukan dengan cara dicetak.

#### 4. Tinjauan karya seni seniman



Konstruksi menara Eiffel dan Cement Truck di Brussels karya Wim Delvoye, (Eiffel

<https://www.cfa.harvard.edu/~gpetitpas/PICS/EnglandParis2010/AroundParis/sP1080334.html>) ([http://en.wikipedia.org/wiki/Wim\\_Delvoye](http://en.wikipedia.org/wiki/Wim_Delvoye))

Selain dari pengamatan terhadap konstruksi secara langsung, ide penulis juga berasal dari Menara Eiffel. Menara ini telah menjadi ikon global Perancis dan salah satu struktur terkenal di dunia. Dinamai sesuai perancangannya, insinyur Gustave Eiffel, Menara Eiffel dengan tinggi 324 m adalah bangunan tertinggi di Paris dan salah satu struktur terkenal di dunia. Struktur ini dibangun antara 1887 dan 1889 sebagai pintu masuk Exposition Universelle, Pameran Dunia yang merayakan seabad Revolusi Perancis.

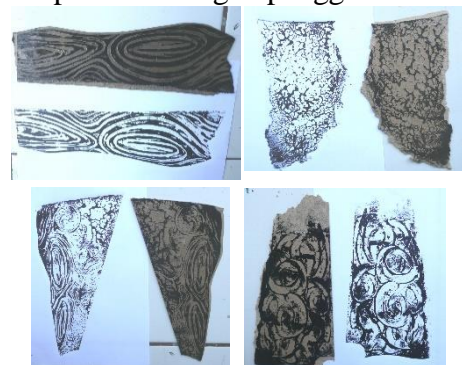
Penulis juga terinspirasi oleh Karya seorang seniman kontemporer Belgia Wim Delvoye (lahir 1965) yang dikenal karena inventif dan sering kontroversial, pada salah satu karyanya yang menggarap konstruksi dari ornamen di zaman romawi klasik. Antara Tahun 2009 dan 2011, ia telah menciptakan patung baja berukuran besar dengan laser potong benda yang biasanya ditemukan di konstruksi dan mesin industri seperti mixer semen, truck, dan lain-lain, kemudian disesuaikan dengan gaya Baroque Flemish abad ketujuh belas. Struktur ini lebih mendekati pada “keahlian abad pertengahan dengan anyaman logam Gothic.” Delvoye mengkombinasikan antara berat, kekerasan mesin kontemporer dan pengerjaan yang halus terkait dengan arsitektur Gothic. Yang

menjadi daya tarik penulis di dalam seri karya ini adalah ide seniman yang selalu membuat kejutan visual dengan sesuatu yang besar yaitu 1:1 dengan objek aslinya, dan selain itu balutan konstruksi dari ornament romawi klasik membuat keindahan menyatu dengan kemegahan, Sehingga akan menginspirasi para audiens.

#### 5. Pengalaman dan eksperimen dalam proses berkarya

Gambaran proses kreatif dari pengalaman berkarya seni grafis yaitu ketika menggunakan teknik hardboardcut, tidak sengaja atau mungkin terlalu tipis hardboard tersebut patah. Kemudian dengan lem kayu (merk fox) penulis menyambung *hardboard* yang patah tersebut, tetapi sisa-sisa lem yang berada di atas permukaan masih tersisa dan menjadi keras, sehingga ketika dicetak akan menimbulkan adanya tekstur/karakter ekspresif yang tersirat dalam pemunculan efek lem kayu tersebut.

Setelah pengalaman yang tidak disengaja tersebut, penulis dengan intens mengembangkan dan menggali efek-efek lem kayu, dan menjadi alasan khusus yang melatar belakangi timbulnya ide. Berikut adalah beberapa gambar hasil dari eksperimen dengan penggunaan lem kayu



Hasil dari eksperimen kolase print dengan menggunakan lem kayu

Sumber : Dokumentasi oleh penulis, 3 Februari 2010



## 6. Seni Grafis dan potensinya

Seni grafis modern didefinisikan secara konvensional sebagai karya dua dimensional yang memanfaatkan proses cetak seperti cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*planografi*), dan cetak saring (*serigrafi*, *screen printing*) yang menjadi bagian dalam konstruksi wilayah seni murni (Wulandari, 2008:1).

Namun sejauh perkembangan teknologi cetak, konsepsi konvensional ini perlu dipertanyakan kembali apakah nilai-nilai konvensi yang telah disepakati tersebut haruslah menjadi stagnan dan tak berkembang, sementara perkembangan zaman dengan segala dimensinya terus bergerak ke depan. Jejak perkembangan seni grafis modern Indonesia dapat diketahui sejak kelahiran Republik Indonesia. dengan karya-karya yang secara estetik bermutu, dan secara politik lantang menggemakan suara. Heroisme, patriotisme, pergulatan artistik, dan kecerdikan mengakali situasi yang menekan, menemukan mediumnya pada pahatan lino. Dari sanalah, satu sisi dari Indonesia menjelmakan diri dalam pergaulan antarbangsa (Supriyanto, 2000 :4)

Perintis dalam seni grafis adalah juga pelukis atau ilustrator, dan ternyata peran profesi rangkap inilah yang mewarnai perjalanan seni grafis Indonesia. Namun yang patut dicatat pada perkembangan awal kemunculan seni grafis adalah penjelajahan medium dalam merespon zamannya. Penjelajahan ke dalam medium tersebut dapat menyingkapkan kemungkinan-kemungkinan ekspresi baru. Penjelajahan seperti itu adalah upaya berharga, yang pada akhirnya tidak cuma memperkaya dunia seni tetapi juga masyarakat luas pada umumnya. Catatan ini yang kiranya perlu dicermati dalam perkembangan seni grafis Indonesia saat ini dalam menghadapi berbagai

kemungkinan medium yang semakin beragam di zaman dengan kemajuan teknologi (*computerize*) karya grafis menjadi lebih *progresif*. Meskipun secara teknik sekarang sudah lebih modern namun teknik cetak tradisional masih banyak digemari dan memiliki karakter sendiri.

Dalam perkembangannya lama kelamaan seni grafis bergeser dari fungsinya yang tidak lagi hanya memperbanyak hasil, akan tetapi juga berusaha menampilkan efek dari hasil cetaknya. Teknik cetak merupakan salah satu media yang unik dalam seni rupa, beragam teknik dan bahan yang berhubungan dengan seni grafis membuat ini menjadi sangat fleksibel dalam penggunaannya, sehingga teknik ini memungkinkan seniman untuk melakukan variasi. Eksperimen, dan eksplorasi dengan teknik seni grafis.

## B. Landasan Penciptaan

Dalam menciptakan sebuah karya seni diperlukan rangkaian serta proses yang panjang dari dunia luar ke dunia dalam seniman. Seperti yang dikemukakan oleh Jacob Sumarjo (2000:76) bahwa;

“Kehadiran karya seni merupakan representasi terhadap dunia di luar diri seniman, karena seniman bersentuhan langsung dengan kenyataan yang objektif atau kenyataan dalam dirinya, sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, maka lahir karya seni”.

Adapun hal yang menyangkut nilai – nilai dalam karya, ide penciptaan di sini mengutamakan ekspresi pribadi yang tersimbolisasi melalui karakter dan bentuk konstruksi, kemudian diolah secara bebas dan fleksibel. Adapun cara pengungkapan simbolisasi tersebut di atas, dilakukan dengan menggunakan bahasa metafor, yang menurut ensiklopedia Indonesia (1983:2221) yaitu “penggunaan kata

dengan arti kiasan...” penggunaan metafor ini dapat sebagai landasan guna memaknai atas simbolisasi yang telah dihadirkan sebelumnya.

Menurut marianto yang mengutip I Bambang Sugiharto, Dalam bukunya *Postmodernisme Tantangan Bagi Filsafat* (1996), terutama poin-poin yang menegaskan bahwa metafor adalah inti dari bahasa, bahkan dikatakan bahwa metafor itu adalah inti dari kreativitas, padahal kreativitas adalah hakikat dari seni itu sendiri. (Marianto, 2011;134). Jadi menurut penulis pengolahan metafor baru yang bersumber dari bentuk konstruksi bangunan sangat penting dalam penciptaan karya seni guna merepresentasi suatu ide melalui ungkapan baru.

Bila ditinjau dari segi karakteristiknya, bentuk konstruksi memberikan kesan kuat dan kokoh, hal ini bagi penulis dapat dimaknai sebagai bentuk objektivitas. Dari objektivitas bentuk konstruksi tersebut memiliki sifat yang paradoks, yaitu sifat yang berpasangan sekaligus berlawanan, karakteristik konstruksi yang kuat dan kokoh, memiliki sisi lain yaitu rapuh akibat karat. Bagi penulis, hal ini membentuk kesadaran baru, dimana konstruksi dapat difungsikan secara fleksibel. Sebagai pijakan atau landasan dalam membuat karya seni, penulis menggunakan beberapa teori, antara lain teori bentuk, teori kreativitas, simbolisme dan signifikan form (bentuk bermakna)

Teori Bentuk Menurut Djelantik, wujud adalah kenyataan yang tampak secara konkret dan juga kenyataan yang tidak tampak secara konkret, tetapi secara abstrak wujud itu dapat dibayangkan. Dalam sebuah karya seni, wujud mengandung dua unsur yaitu bentuk (form) dan susunan (struktur). Bentuk yang paling sederhana adalah titik, apabila titik-titik berkumpul memanjang akan

menjadi bentuk garis, kemudian garis dikumpulkan akan menjadi lapang, dan lapang dapat menyusun diri menjadi ruang. Bentuk merupakan unsur dasar dari sebuah wujud (1990: 17). Bentuk yang dimaksud adalah form yang dibangun oleh struktur dari elemen garis, ruang, warna dan elemen lain yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu wujud yang dapat ditangkap oleh indera pengelihatannya.

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika menjelaskan, shape (bangun) bisa berupa: (a) yang menyerupai wujud alam (figur), dan (b) yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (non figur). Keduanya akan bisa terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek sehingga bisa terjadi perubahan wujud yang sering disebut stilisasi, distorsi, transformasi, dan deformasi (2004: 102).

Selain itu menurut Donis A. Dondis yang diungkapkan oleh M. Dwi Marianto dalam buku *menempa quanta mengurai seni*, bahwa semua karya seni memiliki form atau bentuk. Bentuk itu bisa representasional, simbolik, atau abstrak. Bentuk bisa dibuat dengan satu intensitas dan perencanaan untuk merepresentasi suatu objek apa adanya, yang dihasilkan adalah bentuk yang mengimitasi suatu objek yang dipilih. Bisa pula bentuk itu hasil penyederhanaan dari objek yang ingin di representasi, misalnya saja hanya mengutamakan bagian-bagian khusus yang dipandang mewakili karakter khusus dari objek yang mau digambarkan, misalkan saja dalam karya karikatural. Bentuk juga bisa merupakan suatu abstraksi dari sesuatu, dan produk akhirnya berupa satu bentuk yang abstrak. Apakah bentuknya representasional, simbolik, atau abstrak dalam proses pembentukannya minimal bisa dikerjakan dengan dua cara : secara terencana, linier, dan dikerjakan secara bertahap dengan keberaturan dan keterukuran; atau dapat

dilakukan secara ekspresif dan spontan.(Marianto,2011;29).

Sebuah karya seni yang hanya mampu memberikan pengalaman emosi yang sudah biasa kita kenal dalam kehidupan sehari-hari bukanlah karya yang mengandung bentuk bermakna. Karya seni yang demikian adalah karya seni yang oleh Bell disebut sebagai karya deskripsi atau karya representasi. Karya seni yang demikian itu hanya berhasil mewujudkan rangsangan emosi dan rangsangan kognisi yang dapat kita peroleh dalam kehidupan nyata atau dalam aneka bidang ilmu pengetahuan. Sebagai contoh adalah lukisan potret para raja, lukisan yang melukiskan adegan cerita, atau karya seni yang mengandung kadar informasi yang tinggi, dapat jatuh menjadi karya seni yang tidak mengandung bentuk bermakna. Dalam seni deskripsi atau representasi, bobot penggambaran objek seni dalam arti kognisi lebih besar daripada bentuk bermaknanya. Akan tetapi tidak semua seni representasi merupakan karya seni yang tidak mengandung bentuk bermakna. Bisa saja karya potret seorang tokoh mampu memberikan bentuk bermakna, yang diperoleh melalui kombinasi warna, penciptaan warna tertentu, cara menorehkan warna, cara membuat garis, dsb. Sehingga si penerima seni tidak lagi peduli pada 'isi', yaitu potret siapa, tetapi melulu peduli pada segala hampasan warna dan garis yang terhidang dalam potret itu. (Jacob Sumarja, 2000, 126).

Sedangkan bentuk simbolis yang diciptakan seniman berawal dari pengalaman yang telah melewati suatu transformasi simbolis. Dengan demikian pengalaman yang dituangkan seniman dalam karya seninya adalah pengalaman yang telah direnungkan menjadi bentuk simbolis. Ekspresi emosi seniman yang telah menjadi karya seni atau simbol merupakan universalisasi pengalaman dan

objektifikasi realitas subjektif. Sehingga seni tidak hanya dapat dinikmati oleh orang lain. Karya seni itulah kemudian merupakan bentuk simbol dalam penampilan yang lain dari pada yang dihasilkannya.

Karya seni sebagai simbol, tidak berupa suatu konstruksi atau susunan yang bisa diuraikan unsur-unsurnya, melainkan suatu kesatuan yang utuh, maknanya ditangkap dalam arti keseluruhan melalui hubungan antara elemen-elemen simbol dalam struktur keseluruhan. Kumpulan simbol-simbol yang menjadi simbol yang utuh tidak dapat diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk yang lain. Simbol seni merupakan suatu kreasi, karena merupakan simbol kebaruan yang sebelumnya tidak ada. Karya seni itulah merupakan simbol yang dibangun dari pengalaman-pengalaman yang direnungkan dalam bentuk-bentuk simbolis sehingga tercipta citra perasaan yang mendalam.

Dalam proses penciptaan suatu karya seni, menurut Soedarso S.P. ada banyak masalah yang timbul dalam praktek penciptaan seni, baik masalah teoritis ataupun teknis. Namun pada dasarnya seni bisa berbentuk konsep, aksi eksekusi dari konsep tersebut, atau hasil dari padanya. Tidak boleh dilupakan pula bagaimanapun juga eksistensi seni tersebut adalah sebuah simbol, yaitu simbol dari yang tidak tampak itu. Simbol tersebut tidak identik dengan representasi, walaupun banyak yang mengartikan begitu. Dalam karya-karya seni rupa memang sering terjadi kesalahpahaman seperti itu, tetapi sesungguhnya tidak harus berhenti di sana. Dengan kata lain, apa yang tersembunyi di balik simbol tadi menembusi bentuk yang dijadikan simbolnya (transesental). Sebuah lukisan pemandangan bisa saja merupakan simbol kesegaran, sesuatu yang alami, atau kebesaran Tuhan (Soedarso, 2006;127).

Teori bentuk yang telah dijelaskan diatas digunakan sebagai pedoman atau pijakan untuk membentuk karya seni yang sesuai dengan keinginan penulis, yaitu untuk mempertimbangkan penciptaan bentuk dalam proses berkarya seni, sehingga dapat menciptakan karya seni dengan signifikan form atau bentuk bermakna, dan juga mengetengahkan gagasan-gagasan dari hasil pemaknaan dan mengekspresikan apa yang dirasakan agar dapat menggugah emosi dan membuka ruang imajinasi yang mampu menghadirkan interpretasi yang baru serta dapat menyampaikan pesan.

Kreativitas juga sangat penting dalam proses penciptaan seni, suatu karya seni dapat kategorikan sebagai karya yang kreatif, apabila dalam proses perwujudannya memperhatikan beberapa aspek yaitu :

1. Karya yang dibuat memiliki nilai kebaruan, baik itu betul-betul menciptakan sesuatu dari ide sendiri ataupun berkreasi dengan sumber ide yang sudah ada.
2. Karya yang dibuat tidak hanya memiliki nilai estetis (indah secara visual) tetapi juga memiliki nilai guna atau fungsi secara positif yaitu sebagai alat untuk menyampaikan pesan, atau berkomunikasi.

Dari uraian di atas konsep penciptaan saya adalah menciptakan karya seni rupa dengan mengeksplorasi teknik seni grafis yang bersumber dari bentuk-bentuk konstruksi sebagai ekspresi untuk mencapai kepuasan estetis dan juga sebagai bahasa ungkap baru untuk merespon realitas.

### C. Konsep Perwujudan

Dalam berkarya penulis lebih suka/cenderung bereksplorasi dan bereksperimen dengan berbagai bahan dan teknik, menurut penulis selain mengatasi kebuntuan dalam ide,

kebosanan dalam berkarya juga dapat memancing daya imajinasi dan fantasi bagi seniman.

Dari segi teknis penulis menggunakan berbagai teknik, dan mencampurkan antara teknik grafis dengan teknis melukis. Dalam teknik grafis penulis suka eksplorasi dengan menggunakan berbagai teknik, antara lain teknik *hardboard cut*, dan *collagraph print*. Dengan menggunakan berbagai teknik tersebut berkarya akan menjadi sangat menyenangkan, karena pada setiap teknik penulis akan mendapatkan karakter artistik yang berbeda-beda. Dengan melukis akan dapat menghasilkan stroke brush yang artistik, ataupun kehalusan pencampuran warnanya langsung diatas kanvas, Dengan teknik grafis (*hardboard cut*) akan dapat menghasilkan garis yang tegas dan juga sebagai sarana untuk memberikan outline pada karya, sehingga dapat dengan mudah memilih warna untuk direduksi. Dengan teknik grafis (*collagraph print*) akan dapat menghasilkan kejutan-kejutan artistik (teksture, efek, dll) yang tak terduga, karena dalam proses ini dilakukan tidak langsung diatas kanvas, melainkan menggunakan master/media lain yang di transfer ke atas kanvas.

Jadi dengan eksplorasi dan menggabungkan beberapa teknik grafis dan melukis kita akan memiliki bahasa dan karakteristik pribadi yang personal dan khas, dan selain itu juga akan menambah perbendaharaan bentuk-bentuk artistik, sehingga akan dapat dengan mudah menyampaikan apa yang seniman ekspresikan kedalam karya seni.

## METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

### A. Metode Penciptaan

Metode yang akan digunakan dalam penciptaan karya ini secara garis besar mengacu pada metode penciptaan karya seni menurut Alma M. Hawkim



(Soedarsono, 2001: 207) yaitu tahap eksplorasi, improvisasi/ eksperimen dan *forming*/ pembentukan. Meski demikian dalam praktek penciptaan ini, tahapan-tahapan yang dilakukan kadang tidak selalu berurutan sesuai dengan struktur di atas. Hal ini dikarenakan pengolahan cipta, rasa dan karsa dalam penciptaan seni selalu berkaitan satu dengan yang lain dan sering kali ide muncul secara tiba-tiba ditengah tengah proses perwujudan karya.

### 1. Eksplorasi

Pada tahap ini dilakukan penggalian informasi data pustaka mengenai tema terkait dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, televisi, dll. Selain itu dilakukan pula observasi langsung berupa pengamatan terhadap fenomena terjadi, dalam tahapan ini juga melakukan eksplorasi rupa dan bahan, yakni penggalian sumber referensi dan informasi acuan visual dengan studi lapangan, melihat-lihat pameran seni rupa, melihat karya-karya yang memiliki kesamaan bidang seni dan konsep yang dimiliki, antara lain mengkaji karya-karya seniman yang mengeksplorasi seni grafis seperti tiska sanjaya, atau karya seniman yang mengeksplor bentuk konstruksi seperti Gustave Eiffel, Wim Delvoye, dll.

### 2. Improvisasi/Eksperimentasi

Dalam tahapan ini ada 2 macam eksperimentasi, yaitu eksperimentasi bentuk dengan improvisasi, dan eksperimentasi teknik dengan mencampur berbagai teknik grafis (*hardboard cut*, *collage print*) dan teknik melukis.

- Eksperimentasi bentuk dengan improvisasi, Dalam tahapan ini yang dilakukan adalah memilih dari beberapa hasil brainstorming, kemudian mulai membuat beberapa sketsa dengan coretan-coretan ataupun catatan-catatan tertulis di atas kertas, yang kemudian mulai membuat sketsa di atas *hardboard*.

Dalam pemindahan sketsa di atas *hardboard* ataupun pada tahap pencukilan sering terjadi improvisasi bentuk karena menurut penulis improvisasi ini adalah salah satu bentuk eksplorasi artistik.

- Eksperimentasi teknik dengan mencampur berbagai teknik grafis (*hardboard cut*, *collage print*) dan teknik melukis. Dari segi teknis penulis menggunakan berbagai teknik, dan mencampurkan antara teknik grafis dengan teknis melukis. Dalam teknik grafis penulis bereksperimentasi dengan menggunakan berbagai teknik, antara lain teknik *hardboard cut*, dan *collagraph print*.

Dengan menggunakan berbagai teknik tersebut berkarya akan menjadi sangat menyenangkan, karena pada setiap teknik penulis akan mendapatkan karakter artistik yang berbeda-beda. Dengan melukis akan dapat menghasilkan stroke-stroke yang artistik, ataupun kehalusan pencampuran warnanya langsung diatas kanvas, Dengan teknik grafis akan dapat menghasilkan kejutan-kejutan artistik (teksture, efek, dan lain-lain) yang tak terduga, karena dalam proses ini dilakukan tidak langsung diatas kanvas, melainkan menggunakan master/media lain yang di transfer ke atas kanvas.

### 3. *Forming*/ Pembentukan

Dalam tahap ini penulis mengkomposisikan karya dengan melakukan pendeformasian bentuk dengan melebih-lebihkan perspektif, pengulangan bentuk dengan repetisi, pembalikan dalam proses pencetakan *hardboard* ke kanvas kekanan, kekiri ataupun dengan di geser, proses ini dilakukan untuk memberikan makna yang baru pada citraan tersebut. Penulis menginginkan akan terciptanya bentuk konstruksi yang padat, penuh, ataupun kesan bergerak.

## B. Proses Penciptaan

Persiapan dalam rangka proses penciptaan karya seni merupakan faktor yang krusial yang akan menentukan suksesnya suatu karya. Sebelum proses perwujudan dimulai, perlu mempersiapkan alat dan bahan secara lengkap.

### 1. Bahan-bahan

- Kanvas merupakan media yang dipilih penulis untuk perwujudan karya seni grafis,
- Hardboard yaitu bahan pokok yang digunakan sebagai klise penghasil gambar (image).
- Cat minyak merk (Winsor'n Newton, Amsterdam dll) yaitu bahan yang digunakan untuk memberi warna pada klise yang akan dipindahkan ke atas kanvas.
- Tinta bak yaitu bahan untuk membuat sketsa diatas hardboard.
- Lem PVC merk Fox adalah bahan untuk membuat klise collage.
- Minyak tanah yaitu bahan yang digunakan untuk melumuri hardboard sebelum dicukil agar lebih lunak dan untuk membersihkan hardboard setelah dicetak.

### 2. Alat

- Alat cukil yaitu alat yang digunakan untuk membentuk bentuk cukilan pada hardboard,
- Spanram* yang dipakai untuk merentangkan/memasang kanvas
- Guntaker* merk *Max* untuk memasang kanvas ke *spanram*.
- Rol yaitu alat yang digunakan untuk memindahkan tinta dari acuan (klise) ke bahan (kertas, plastik, kain).
- Cutter merk Kenko yang besar, agar dalam memegangnya bisa terkontrol ketika memotong hardboard dalam pembentukan format.

- Scrup yaitu alat yang digunakan untuk meratakan tinta dari kaleng ke kaca.
- Kaca dengan ketebalan minimal 4mm, agak menghindari pecahnya kaca ketika mendapat tekanan, ketika pengadukan tinta dan pengambilan tinta dengan rol tinta.
- Alat perata tinta digunakan untuk membantu meratakan tinta dari klise kekertas agar warna merata. Antara lain dengan menggunakan botol atau sendok.
- Amplas digunakan untuk menghaluskan kanvas.



Contoh beberapa alat yang digunakan Dokumentasi penulis

## 3. Tahap pembentukan

### a. Tahap I

Tahap pertama dalam proses perwujudan adalah tahap persiapan, yaitu menyiapkan beberapa sketsa, membuat kanvas, menyiapkan hardboard, dan membuat kento sebagai patokan agar tepat dalam mencetak.

- Pemilihan sketsa*
- Menyiapkan hardboard*
- Hardboard* yang akan dibuat sebagai klise berukuran 4mm
- Pembuatan *kento* untuk cetakan multi warna patokan mencetak harus dibuat. Patokan untuk cetak cukil kayu ini dijepang dinamakan "*kento*."

**b. Tahap II**

Tahap membuat *background* karya, Dalam tahap ini penulis menggunakan teknik *painting/hand collour*

**c. Tahap III**

Setelah *background* selesai, tahap berikutnya adalah tahap pembuatan sketsa, dengan memindahkan sketsa ke dalam *hardboard*.

**d. Tahap IV**

Membuat klise cetak. Berhubung penulis menggunakan 2-13 warna, maka proses cetak dilakukan dengan teknik reduksi yaitu teknik dimana *pewarnaan dengan menghapus/mengurangi warna*,

**e. Tahap V**

Pencetakan karya. Setelah proses pembuatan klise selesai. Tahap selanjutnya adalah penintaan dengan menggunakan rol, dimulai dengan warna tua terlebih dahulu ke warna paling muda.

**f. Tahap VI**

Langkah awal didalam pemberian warna ini adalah pertama kita berikan tinta di atas kaca, kemudian memindahkan tinta ke atas *hardboard* dan meratakannya dengan rol. Kemudian cetakan *hardboard* yang telah rata dengan tinta cetak tersebut diletakkan di bawah permukaan kanvas

**g. Tahap VII**

Setelah cat minyak telah melekat erat pada kanvas, kemudian mempersiapkan klise untuk warna berikutnya. Demikianlah proses cetak tahap pertama dan untuk proses pencetakan warna kedua dan seterusnya tetap sama seperti tahap pertama sampai dengan warna yang terakhir.



Nugroho Heri Cahyono,  
“*On*”, 140cmX200cm  
hardboard cut+collagraph print+oil on  
canvas, 2013, Documentasi : Nugroho Heri  
Cahyono

**KESIMPULAN/SIMPULAN**

Konstruksi bangunan yang dipandang dari aspek karakteristik, fungsi dan citranya menambah perbendaharaan bahasa visual baru dalam khasanah penciptaan seni rupa. Konstruksi bangunan ini menjadi pokok masalah dan bahasa ungkap yang disimbolisasikan ke berbagai bentuk pengembangan dan pengolahannya, sehingga menjadi bahasa ungkap yang personal dan khas. Adapun ide penulis merupakan akumulasi dari realitas, yang salah satunya dari bacaan, berita di televisi, surat kabar, dan dari kehidupan sehari-hari. Fenomena tersebut menjadi tema besar penulis sebagai tema penciptaan karya seni, selebihnya karya seni rupa diposisikan pada media penggugah kesadaran sekaligus media autokritik terhadap realitas sosial.

Eksplorasi teknik Seni Grafis yang mengolah bentuk konstruksi bangunan yang disajikan ini sangat memungkinkan dan potensial dalam mengolah *rhytme/irama*, karena dengan eksplorasi teknik grafis mempunyai kemampuan untuk menggandakan, dan dengan pengolahan *rhytme/irama* akan didapat bentuk komposisi yang selaras karena disusun dengan cara mengulang atau berirama, dan dengan menggunakan eksplorasi teknik grafis juga

akan menghasilkan karya yang mempunyai kejutan artistik yang tak terduga karena dilakukan dengan cara dicetak.

Ekspresi pengalaman penulis yang merepresentasikan bentuk-bentuk konstruksi sebagai ide dasarnya, yaitu dengan mengolah bentuk dan visualisasi ilusi objek, simbolik objek, dan dengan tetap mempertimbangkan *significan form* atau bentuk bermakna. Dengan berbagai pertimbangan antara narasi, visual, komunikasi karya, pemilihan simbol dan metafora yang digunakan merupakan hasil interpretasi yang penulis selami dalam melihat realitas, sehingga diharapkan mampu menjadi bahasa ungkap personal dan khas dalam karya seni rupa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono Sony Kartika (2004), *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung
- Djelantik, A. A. M. (1990). *Estetika Sebuah Pengantar, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*, Yogyakarta
- Ensiklopedia Indonesia, Jakarta, PT. Ikhtiar Baru – Van Hoeve, 1983
- Feldman, Edmund Burke, 1967, *Art as image and Idea*, atau *Seni Sebagai Ujud dan Gagasan*, terjemahan SP.Gustami. 1990, Fakultas Seni Rupa dan Disain, Institute Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Langer, Susanne, K. 1957, *Problems Of Arts*, edition-6, Charles Seribners Sons, New York.
- Mariato, M. Dwi (2011), *menempa quanta mengurai seni*, Badan penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- (2006), *Quantum seni*, Dahara Prize, Semarang.
- Soedarso S.P (2006). *Trilogi Seni; Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*, Badan penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta
- Soedarsono, RM. (2001), *metodologi penelitian; seni pertunjukan dan seni rupa, masyarakat seni pertunjukan Indonesia*, Semarang.

Sri Wulandari, Wiwik. Tema Sosial Politik dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta dekade 1990-an. Skripsi tidak diterbitkan: Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, 2000.

Sugiharto, I Bambang. (1996), *Postmodernisme Tantangan Bagi Filsafat*, kanisius, Yogyakarta.

Sumardjo, Jacob. (2000). *Filsafat Seni*, ITB, Bandung.

Supriyanto, Enin, Mulyadi, Efix, dkk., *Pengantar Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia dan Bentara Budaya. Jakarta-Yogyakarta. 2000.

Wirjodirdjo, Budihardjo Ide Seni, *Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan seni*, Jogjakarta, II/01 BP ISI, 1992.

#### Webtografi

- <http://bloginfotekniksipil.blogspot.com/2013/05/pengertian-konstruksi-bangunan.html> ( diunduh 2 februari 2014)
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Wim\\_Delvoye](http://en.wikipedia.org/wiki/Wim_Delvoye) ( diunduh 2 maret 2014)
- (ham/Kompas.com) Jumat, 11 Februari 2011
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Konstruksi> ( diunduh 2 februari 2014)
- <http://lesyawiradini.blogspot.com/2013/01/sejarah-dan-asal-usul-menara-eiffel.html>. ( diunduh 5 februari 2014)
- [https://www.cfa.harvard.edu/~gpetitpas/PICS/EnglandParis2010/AroundParis/sm\\_P1080334.html](https://www.cfa.harvard.edu/~gpetitpas/PICS/EnglandParis2010/AroundParis/sm_P1080334.html) ( diunduh 11 februari 2014)