

## Shell Detail in Graphic Art Visualization

Beauty Dwi Setyawati  
Nooryan Bahari  
Yayan Suherlan

Fine Art, Design and Art Faculty, Sebelas Maret University  
Jln. Ir. Soetami 36A, Kentingan, Surakarta, Jawa Tengah, 57126.  
e-mail: beautydwis7.bb@gmail.com

### Abstract

*This final project aims to visualizing the writer's ideas of graphic art. The graphic art is a form of detail character of shell. The problem discussed in this final projects are: 1) what is the definition of shell? 2) why does the concept of shell become visual graphic art? 3) how can visualize shell in graphic art silkscreen? Based on experience, observation, and writer's psychologist side, shell has different point of view. Shell as visual has interested shape, round, oval, thin, with the different texture; harsh, lines, and curved. Based the writer's point of view, shell has a deep meaning, because harsh shell means the same to some people's life in the world. Meanwhile, shell's colour and shine can be meant as the hard life is no longer hard. Silksceen is used to create graphic art about shell. The process is about shell. Technique C, M, Y, and K, i is the technique used in colouring the shell. The use of separation in this art aims to show the shell's character which is textured and make the writer is easy to apply the concept. The media used in this art is silkscreen. Silkscreen is raw canvas, because it has maximum spare to the art.*

**Keywords :** Shell's detail, silkscreen, graphic art

### 1. Pendahuluan

Cangkang merupakan lapisan luar yang keras dan bertindak sebagai pelindung makhluk hidup yang berada di dalamnya. Salah satu makhluk hidup yang berada di dalam cangkang yaitu kerang yang merupakan *mollusca*. *Mollusca* berasal dari kata "*molls*" yang artinya lunak, kalau ditinjau dari keadaan yang primitif, tubuh *mollusca* menunjukan simetris bilateral (dimana bagian sebelah kiri merupakan bayangan dari sebelah kanan). *Mollusca* terdiri atas 100.000 spesies berbeda, mulai dari yang panjangnya kurang dari 2cm hingga lebih dari 8m. Beberapa jenis hewan bertubuh lunak ini memiliki cangkang (Johnna, 2012:43).

Cangkang kerang berfungsi sebagai engsel ketika cangkang membuka atau menutup dengan cara mengendorkan dan mengencangkan otot. Cangkang tersusun dari lapisan periostrakum, prismatic dan nakreas. Pada tiram mutiara, jika diantara mantel dan cangkangnya masuk benda asing seperti pasir, seiring berjalannya waktu akan terbentuk mutiara. Mutiara terbentuk karena benda asing tersebut

terbungkus oleh hasil sekresi lapisan cangkang nakreas.

Kerang adalah hewan air yang termasuk hewan bertubuh lunak (*mollusca*). Dalam pengertian paling luas, kerang berarti semua moluska dengan sepasang cangkang. Orang biasa menyebut kerang-kerangan atau yang biasa disebut dengan pengertian clam yang dipakai di Amerika. Contoh pemakaian kata clam dapat dilihat pada istilah "kerajinan dari kerang". Kata kerang dapat pula berarti semua kerang-kerangan yang hidupnya menempel pada suatu objek. Termasuk kerang yang dapat dimakan seperti kerang darah dan kerang hijau, namun tidak termasuk jenis-jenis yang dapat dimakan tetapi menggeletak di pasir atau dasar perairan, seperti lokan dan remis.

Kerang yang kemudian mati, akan tersapu ombak hingga terbawa ke pesisir pantai. Ketika suatu organisme dalam kerang yang masih hidup, organisme itu mengasimilasi isotop yang berbeda dari masing-masing unsur dalam perbandingan yang ditentukan

oleh kelimpahan relatif unsur tersebut di lingkungan. Setelah mengalami kematian kerang akan ditutupi oleh sedimen dan akhirnya cangkangnya akan menyatu dan menjadi lapisan batuan ketika sedimen itu termampatkan.

## 2. Pembahasan

Penciptaan ide pada karya seni diperoleh dari hasil pengalaman dan pengamatan disekitar. Melalui proses perenungan ditemukan gagasan yang menjadi dasar dalam pembuatan sebuah karya seni. Penciptaan sebuah karya tugas akhir ini bersumber dari sebuah pengalaman pribadi serta pengamatan pada tempat yang telah dikunjungi yang berkaitan dengan cangkang kerang. Sesuai dengan teori yang telah ada maka dihasilkan pemahaman mengenai cangkang kerang yang memiliki visualisasi dalam karya seni.

Cangkang kerang memiliki bentuk dengan tekstur dan detail yang dimilikinya. Cangkang kerang memiliki lapisan yang keras yang berfungsi sebagai pelindung makhluk yang ada didalamnya. Makhluk yang hidup didalam cangkang kerang merupakan makhluk hidup yang bertubuh lunak atau biasa disebut molluska. Bentuk cangkang kerang ada banyak, mulai dari bulat, lonjong, pipih. Selain itu detail pada setiap cangkang kerang berbeda-beda, ada yang titik-titik, garis, abstrak. Visualisasi cangkang kerang serta detail yang menarik, membuat pengamat terus memandangi bentuk yang dihasilkan bermacam-macam cangkang kerang yang ada.

Cangkang kerang yang keras menurut penulis diibaratkan sebagai kehidupan yang dirasakan di dunia ini memiliki kesamaan kerasnya dengan cangkang kerang. Selain itu tekstur dan detail yang dimiliki diibaratkan bahwa hidup tidak selalu dalam keadaan baik-baik saja. Terkadang pengalaman hidup menyenangkan, menyedihkan, keputusan perlu dimiliki untuk mengukur seberapa besar kesalahan atau kebaikan yang dimiliki, kemudian dijadikan sebuah pembelajaran dimasa yang akan datang.

Cangkang kerang terjadi karena adanya proses ketika masih hidup. Kerang hidup menempel di batuan. Ombak yang besar menyeret kerang ke pinggir pantai sehingga makhluk bertubuh lunak mati karena kerang tidak berada didalam air. Kerang yang sudah ditinggalkan oleh makhluk hidup yang ada didalamnya, kemudian hanya menyisakan cangkang kerang yang dapat

ditemukan disekitar pantai. Pada pantai berbatu terdapat kehidupan yang padat, sedangkan di pantai pasir tidak dihuni oleh kehidupan makroskopik (organisme yang dapat dilihat dengan matasecara langsung misalnya hewan dan tumbuhan besar).

Faktor fisik yang paling penting mengatur kehidupan di pantai pasir ini adalah *gerakan ombak* dan pengaruh yang menyertainya pada *ukuran partikel*. Setiap orang yang mengunjungi pantai biasanya sadar akan adanya kenyataan bahwa ukuran partikel pasir dapat berbeda pada pantai. Ukuran partikel pasir di pantai merupakan fungsi dan gerakan ombak di pantai itu. Jika gerakan ombak kecil, partikel-partikel berukuran kecil pula, tetapi jika gerakan ombak besar dan kuat, partikel-partikel akan menjadi kasar dan membentuk deposit kerikil.

Faktor lingkungan yang dominan beraksi pada pantai pasir adalah gerakan ombak yang membentuk substrat yang tidak stabil dan terus-menerus bergerak. Jika organisme ingin menghuni daerah ini, organisme itu pertama-tama harus beradaptasi terhadap keadaan itu. Ada jalan yang ditempuh oleh organisme untuk beradaptasi yaitu dengan menggali substrat sampai mencapai kedalaman yang tidak dapat lagi dipengaruhi oleh gelombang yang lewat. Strategi ini banyak dilakukan oleh kerang besar, kerang *Pismo*. Beberapa hewan biasanya juga melengkapi dirinya dengan mengembangkan cangkang yang amat berat, yang dapat menahan hewan tetap di dalam substrat (James, 1988:250-254)

Pantai memiliki ekosistem, ekosistem pantai adalah ekosistem yang ada di wilayah perbatasan antara air laut dan daratan, dalam ekosistem pantai terdapat komponen biotik dan komponen abiotik. Komponen biotik pantai terdiri dari tumbuhan dan hewan yang hidup di daerah pantai, sedangkan komponen abiotik pantai terdiri dari gelombang, arus, angin, pasir, batuan dan sebagainya. Salah satu komponen biotik yaitu hewan yang ada di pantai atau moluska seperti kerang yang merupakan salah satu hewan yang hidup di laut. Kerang merupakan hewan yang memiliki cangkang pada tubuhnya, fungsi dari kerang tersebut yaitu sebagai pelindung tubuhnya ketika menghadapi keadaan yang berbahaya.

Penulis yang bertempat tinggal di dataran tinggi sangat senang dengan pemandangan di dataran rendah seperti pantai, tidak

hanya pantai yang membuat menarik namun benda yang ada di pantai pula yang membuat sesuatu yang menarik itu menjadi menakjubkan. Salah satunya cangkang kerang yang membuat menarik penulis dan kemudian ingin memvisualisasikan bentuk cangkang kerang tersebut kedalam karya grafisnya.

### 3. Konsepsi

Pengalaman dan pengamatan mengenai cangkang kerang yang telah dilakukan, maka dihasilkan sebuah konsep tugas akhir mengenai detail cangkang kerang serta visualisasi cangkang kerang yang keras serta tekstur yang terdapat pada cangkang kerang menggambarkan kehidupan didunia yang tidak mudah dijalani dan warna yang dimiliki cangkang kerang menambah nilai kelembutan cangkang kerang. Selanjutnya konsep ini akan divisualisasikan ke dalam sebuah karya seni dengan menggunakan teknik cetak saring atau biasa disebut dengan sablon.

Bentuk dan detail cangkang kerang akan ditampilkan dalam penciptaan karya, dengan tidak mengubah bentuk asli cangkang kerang. Sketsa cangkang kerang tidak meninggalkan bentuk asli namun dengan pengolahan penempatan sketsa dengan berbeda, membuat cangkang kerang memiliki nilai yang berbeda. Keseimbangan dalam menata ulang kerang digunakan dalam pembuatan karya seni grafis ini.

Warna yang digunakan pada sketsa cangkang kerang, menggunakan warna yang lembut dan terang. Penggunaan warna tersebut memiliki makna yang terkandung didalamnya, yaitu mengenai kehidupan yang terjadi didunia tidak selamanya sekeras bentuk kerang. Namun dengan adanya warna pada kerang menunjukan sebuah kesabaran yang harus ditempuh untuk menjadikan kerasnya hidup ini lebih berguna dan bermanfaat.

Konsep prinsip dasar seni rupa yang digunakan dalam penciptaan karya ini meliputi :

#### a. Kesatuan

Kesatuan merupakan unsur-unsur rupa yang bertujuan untuk menyatukan seluruh prinsip dalam desain. Pada karya tugas akhir menggunakan kesatuan dalam unsur karyanya yaitu bentuk, warna, bidang, komposisi, garis yang saling mendukung satu sama lain.

#### b. Keserasian

Keserasian (*harmony*) merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan lain. Penulis menggunakan keserasian untuk menunjukan susunan yang harmonis antara garis, ukuran, warna, dan tekstur pada karya tugas akhir.

#### c. Irama

Karya tugas akhir ini penulis menggunakan irama dalam karyanya dengan adanya pengulangan garis dalam pembuatan karya.

#### d. Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) berhubungan dengan pengaturan unsur-unsur visual agar terjadi suasana yang seimbang. Penggunaan keseimbangan informal dipilih penulis karena antara benda satu dan lainnya memiliki perbedaan kontras. Perbedaan tersebut bisa dilihat dari beberapa bentuk yang memiliki ukuran berbeda dan warna yang kontras antara objek dan background.

#### e. Kesebandingan

Kesebandingan yang ditunjukan penulis yaitu kesebandingan yang menunjukkan ukuran antara suatu objek atau bagian dengan bagian yang mengelilingi dengan tujuan mencapai kesesuaian dan keseimbangan sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan. Selain kesebandingan pada ukuran, juga kesebandingan terhadap kontras warna untuk memperoleh kesatuan tersebut.

### 4. Proses Pembuatan Karya

#### a. Tahap Persiapan

##### 1) Tahap Penemuan Ide dan Konsep

Tahapan awal dari proses penemuan ide penciptaan karya seni grafis ini adalah cangkang kerang sebagai sumber ide karya cetak seni grafis, yang didapat dari sebuah pengalaman pribadi mengenai kekagumannya pada cangkang kerang. Visual cangkang kerang yang tidak ditemui di dataran tinggi pegunungan, menjadikan cangkang kerang sebagai benda yang menarik sehingga dijadikan sebuah konsep dalam karya seni. Pengalaman pribadi penulis mengenai konsep cangkang kerang bersumber dari pengamatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

- 2) Tahap Pemilihan Teknik  
Pemilihan teknik merupakan tahapan yang dilakukan seniman untuk mewujudkan konsep karya. Teknik yang digunakan pada kosep tugas akhir ini yaitu menggunakan teknik cetak saring separasi. Pemilihan teknik ini bertujuan untuk memberikan banyak warna pada karya yang akan dibuat, sehingga menimbulkan kesan yang diinginkan penulis yaitu kesan ceria. Selain itu, dengan menggunakan teknik ini tidak menggunakan banyak *screen*, hanya dengan beberapa *screen* saja sudah dapat menghasilkan banyak warna.
- 3) Tahap pemilihan media dan bahan  
Pemilihan media menggunakan *Adobe Photoshop*, aplikasi ini digunakan untuk mengolah sketsa sebelumnya untuk dibagi kedalam CMYK yaitu separasi *cyan*, separasi *magenta*, separasi *yellow* dan separasi *black*.

Bagian kedua tahap afdruck meliputi :

1. *Screen*  
*Screen* merupakan media yang digunakan untuk mencetak gambar yang diinginkan. Dalam karya ini penulis menggunakan *screen* dengan ukuran T90 yang merupakan *screen* normal yang dapat digunakan pada media kain maupun kertas. Pemilihan *screen* ini juga didasari pada lubang yang tidak begitu rapat dan tidak begitu renggang sehingga cukup aman untuk digunakan pada teknik sablon jenis separasi.
2. *Photoxol*  
*Photoxol* merupakan cairan atau bahan yang digunakan untuk memindahkan atau mentransfer gambar pada warna separasi C, M, Y dan K ke dalam *screen*.
3. *Hairdryer*  
Alat pengering rambut ini dapat dimanfaatkan untuk mengeringkan *screen* basah atau mengeringkan obat afdruck pada *screen* agar lebih cepat kering.
4. Semprotan air/*water spray*  
Semprotan ini digunakan untuk membersihkan *screen*.
  - a. Pencahayaan  
Terdapat dua jenis pencahayaan yaitu dengan menggunakan sinar

matahari dan yang kedua dengan menggunakan lampu neon.

- 1) Penyinaran dengan sinar matahari. Penyinaran dengan menggunakan sinar matahari adalah penyinaran yang paling ekonomis dan lebih cepat, karena sinar yang dibutuhkan yaitu, sinar ultra violet sepenuhnya terdapat pada sinar matahari. Kelemahan dari penyinaran ini, apabila terjadi kelebihan sinar hasil afdruckan agak sulit dikembangkan (dibuka), sebaliknya apabila kekurangan sinar matahari mudah rontok.
- 2) Penyinaran dengan Lampu Meja Kontak atau Mesin Kontak. Penyinaran dengan lampu memerlukan biaya tambahan atau kurang ekonomis. Kelebihan dari penyinaran sistem ini waktu lebih mudah di atur, sehingga terjadinya kelebihan sinar dapat dihindari dan tidak memerlukan perpindahan tempat yang jauh untuk melakukan pengontakan seperti halnya pengontakan dengan sinar matahari.
  - b. Air  
Air sangat penting dalam proses menyablon yaitu untuk membersihkan *screen* dan juga dapat digunakan sebagai pengencer pada cat.
  - c. Binder  
Binder merupakan obat penguat warna yang dicampurkan pada medium dan *pigment* agar warna yang tercetak lebih tegas.

Bagian ketiga tahap pencetakan meliputi :

1. *Screen* yang sudah jadi  
*Screen* yang sudah terdapat sketsa gambar C, M, Y dan K.
2. Rakel  
Alat ini digunakan untuk menggesut cat pada *screen* sehingga cat menjadi tercetak dan merata.
3. Medium pasta  
Medium pasta merupakan salah satu medium untuk sablon selain *rubber*, dimana medium yang digunakan merupakan medium transparan.

4. *Pigment* CMYK  
*Pigment* merupakan cat yang digunakan sebagai campuran medium pasta agar medium pasta berwarna.
5. Gelas plastik bekas/wadah  
Wadah dipergunakan untuk mencampurkan cat yaitu medium pasta dan *pigment*.
6. Sendok  
Sendok dimanfaatkan untuk mencampur cat secara merata.
7. Kain Kanvas  
Kain kanvas digunakan sebagai medium pencetakan, karena kain kanvas memiliki tekstur, sehingga menambah kesan kasar pada karya yang akan di cetak. Kain kanvas yang dipilih yaitu warna putih tulang. Selain itu daya serap kain kanvas memberi warna yang berbeda, apabila dibandingkan menggunakan kain yang lainnya.
8. Bingkai  
Bingkai merupakan tempat penyajian sebuah karya ketika akan dipamerkan. Bingkai yang dipilih adalah bingkai minimalis warna putih.

## 5. Tahap Proses Penciptaan

Proses penciptaan meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Pembuatan sketsa  
Pada proses awal ini dilakukan pembuatan sketsa pada kertas gambar, dalam pembuatan sketsa diperlukan ide-ide untuk mendukung konsep yang telah dipilih.
- b. Pengolahan sketsa melalui computer  
Proses pengolahan sketsa pada computer diawali dengan pemindahan sketsa ke dalam bentuk digital melalui proses *scanning*. Setelah didapatkan gambar digital kemudian diolah lebih lanjut dengan menggunakan program *Adobe Photoshop*. Hal-hal yang diolah pada program ini meliputi pengolahan dan pengeditan kecerahan kontras gambar. Kemudian dilakukan pembagian sketsa berdasarkan warna dasarnya yaitu separasi cyan, magenta, yellow dan black. Dilakukan pengolahan frekuensi dan angle di tiap-tiap sketsanya.

Pada proses ini dibagi ke dalam beberapa tahapan :

- 1) Pertama-tama mempersiapkan beberapa alat dan bahan yang diperlukan. Dan mempersiapkan *screen* yang sudah dalam kondisi bersih.

- 2) Diawali dengan proses pengolesan obat afdruck ke seluruh bagian *screen* secara merata (obat yang digunakan adalah *photoxol*) dengan menggunakan rakel atau memanfaatkan penggaris mika. Proses ini harus dilakukan di dalam kondisi ruangan yang gelap, dikarenakan obat afdruck sangat sensitif terhadap cahaya.
- 3) Setelah rata dilakukan proses pengeringan dengan menggunakan alat bantu yaitu *hairdryer* agar proses pengeringan obat lebih cepat.
- 4) Mempesiapkan sketsa yang telah diprint, kemudian letakan kertas tersebut pada bidang depan *screen* dan beri minyak goreng secara merata di atas kertas tersebut agar dapat menempel dengan mudah dan sempurna di atas *screen*.
- 5) Selanjutnya tahap pencahayaan yang dapat dilakukan dengan dua alternatif yaitu menggunakan sinar matahari dan yang kedua menggunakan lampu neon.
- 6) Tahap terakhir bersihkan air pada *screen* dengan lap atau menggunakan *hairdryer* kembali.

### c. Proses pencetakan karya

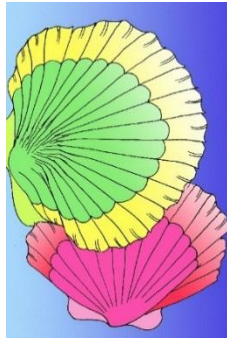
Proses pencetakan karya dilakukan dengan meletakkan kanvas atau media di atas bidang datar seperti meja, kemudian letakan *screen* di atas kanvas dan berikan cat pada salah satu sisi *screen*. Cat ini merupakan campuran antara medium pasta dan *pigment*. Kemudian gesut dengan menggunakan rakel dengan cara menggesut satu arah yaitu dari atas ke bawah. Lakukan proses ini secara berulang dengan diawali menggesut *screen* dengan separasi cyan, kemudian magenta, yellow dan terakhir black.

### d. Penyajian

Penyajian merupakan tahapan terakhir pada proses pembuatan karya. Penyajian yang dilakukan yaitu dengan menspanram kain kanvas dengan kayu, kemudian menggunakan bingkai warna putih dengan lebar 3 cm x 2 cm.

**Deskripsi Karya**

## 1) Karya 1

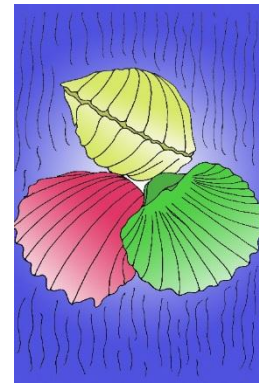


Gambar 1 "Shells from the Ocean #1 "  
Sumber : (Dokumentasi Beauty, 2016)

Judul : Shells from the Ocean #1  
Teknik : Cetak Saring  
Ukuran : 40 cm x 60 cm  
Edisi : 2.4  
Tahun : 2016

Pada karya yang berjudul "Shells from the Ocean #1" merupakan gambaran cangkang kerang yang lebih dari satu dan berasal dari lautan. Dari judul diatas ada beberapa judul yang sama, dengan perbedaan mengenai posisi cangkang kerang, ukuran, dan warna yang dimiliki. Setiap karya memiliki makna sendiri, meskipun memiliki judul yang sama. Pada karya pertama (#1). Penggambaran sebuah cangkang kerang yang bertumpu dengan cangkang kerang yang satunya dengan bentuk cangkang kerang yang menyerupai kipas. Bentuk yang menyerupai kipas ini memiliki nama lain yaitu (*pactinidae*). Pemilihan warna pada karya pertama memiliki maksud yaitu background yang berwarna biru tua ke biru muda menggambarkan lautan yang menjadi tempat tinggal kerang, pada warna kerang yaitu merah, kuning dan hijau memberikan kesan ceria, pemilihan warna pada cangkang kerang tersebut dijadikan sebuah simbol emosi.

## 2) Karya 2

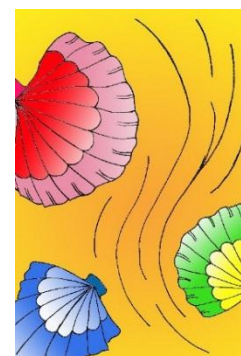


Gambar 2 " Shells from the Ocean #2 "  
Sumber : (Dokumentasi Beauty, 2016)

Judul : Shells from the Ocean #2  
Teknik : Cetak Saring  
Ukuran : 40 cm x 60 cm  
Edisi : 3.4  
Tahun : 2016

Shells from the Ocean #2 pada judul karya ke dua ini menggambarkan setangkup cangkang kerang yang bergerombol menjadi satu, seperti halnya hidup cangkang kerang yang bergerombol. Background yang digunakan pada karya ke dua ini menggunakan warna biru yang masih menggambarkan lautan yang dihuni oleh cangkang kerang, disini background menggunakan garis berwarna hitam yang mengartikan ombak pada lautan. Cangkang kerang yang bergerombol memiliki makna yaitu manusia dalam keadaan sedih bahkan senang pun membutuhkan pihak lain yang mensupportnya. Warna yang digunakan pada cangkang kerang memiliki makna, bahwa setiap orang dengan karakter yang berbeda mampu hidup berdampingan dan saling membantu.

## 3) Karya 3



Gambar 3 " Terdampar "  
Sumber : (Dokumentasi Beauty, 2016)

Judul : Terdampar  
Teknik : Cetak Saring  
Ukuran : 40 cm x 60 cm  
Edisi : 3.4  
Tahun : 2016

Pada karya yang berjudul “Terdampar”, menunjukan ketika cangkang kerang tersebut terdampar di sebuah pasir. Warna background yang digunakan menggunakan warna kuning sebagai simbol warna tanah dengan garis lengkung yang memiliki arti pantai yang besar dengan deburan ombak menjadikan pasir memiliki bentuk yang sealur atau selaras dengan deburan ombak yang menerpanya dengan meninggalkan cangkang kerang. Cangkang kerang masih ditampilkan beberapa pada karya ini, sehingga teteap tidak meninggalkan arti bahwa manusia juga tidak mampu hidup sendiri tanpa orang lain. Warna yang digunakan masih menggunakan warna yang cerah yang mengibaratkan keceriaan. Beberapa gradasi ditimbulkan pada karya, untuk memberi volume pada gambar cangkang kerang.

#### 4) Karya 4



Gambar 4 “Kedatangannya”  
Sumber : (Dokumentasi Beauty, 2016)

Judul : Kedatangannya  
Teknik : Cetak Saring  
Ukuran : 40 cm x 60 cm  
Edisi : 2.4  
Tahun : 2016

“Kedatangannya” pada judul karya diatas menceritakan kedatangan jenis kerang yang berbeda dengan jenis kerang bivalvia. Cangkang kerang jenis bivalvia menerima kedatangan jenis kerang yang berbeda seperti halnya kehidupan manusia yang tidak membedakan sebuah golongan dalam menciptakan pertemanan. Pada karya diatas menceritakan sebuah kehidupan manusia

yang tidak membedakan sebuah golongan atau ras, karena sesungguhnya siapapun yang memiliki niat untuk berteman maka golongan apapun buakan jadi masalah. Penggunaan warna yang terang dan kontras pada karya ini untuk menunjukan perbedaan yang keras namun dengan objek yang saling bergerombol membuat warna yang kontras menjadi sebuah komposisi yang tepat.

## 6. Simpulan

Pada tugas akhir ini, penulis mengambil konsep cangkang kerang sebagai ide dalam penciptaan karya seni grafis (*silkscreen*). Visualisasi cangkang kerang didapat berdasarkan sebuah pengalaman dan pengamatan penulis dalam penciptaan karya seni. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan:

- Pengalaman yang dimiliki merupakan salah satu inspirasi untuk menciptakan sebuah karya seni grafis (*silkscreen*). Sebuah pengalaman melihat secara langsung dan tidak langsung memberikan ide dalam berkarya. Alam dan kehidupan penulis merupakan sumber utama, yaitu mengenai kecintaanya terhadap pantai dan benda yang hidup maupun mati yang ada di pantai ataupun sekitar pantai. Cangkang kerang merupakan benda yang paling menarik dilihat oleh kebanyakan orang sama halnya penulis. Detail, tekstur dan warna memberikan nilai estetik tersendiri bagi penulis.
- Cangkang kerang memiliki bentuk, ukuran, dan warna yang berbeda-beda. Dari banyaknya jenis kerang, penulis memilih jenis bivalvia sebagai ide dalam pembuatan karya seni grafis. Alasan pemilihan jenis bivalvia yaitu tekstur dan bentuk yang ditimbulkan memiliki karakter dalam kehidupan penulis.
- Penulis menggunakan teknik separasi C,M,Y, dan K pada karya grafis (*silkscreen*). Teknik ini memberikan kesan tekstur yang nyata pada karya seni dua dimensi. Penulis ingin menimbulkan kesan tersebut agar terlihat nyata.

## 7. Daftar Pustaka

- Campbell, Neil. A., dkk. 2012. BIOLOGI jilid II. Jakarta: Erlangga.
- Casofa, Fachmi. & Isa, Alib. 2015. Gerbang Kreativitas. *Jagad Desain Grafis*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Kusnadi, Agus., dkk. 2009. *Moluska Padang Lamun*. Jakarta: LIPI Perss anggota Ikapi.

Matthews, Rupert. 2013. *Book of Life KEHIDUPAN AIR*. Jakarta: Pakar Raya.

Nybakken, W. James. 1988. *Biologi Laut (Suatu Pendekatan Ekologi)*. Jakarta: PT.Gramedia.

