

**RANTAU SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS DENGAN TEKNIK
*SILKSCREEN***



**SKRIPSI
(Minat Penciptaan Seni)**

**Diajukan sebagai Persyaratan Akhir
Untuk Meraih Gelar Sarjana Seni
Program Studi Seni Rupa Murni**

Oleh:

**MUDITA VIRYA SAPUTRA
NIM. C0616029**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

com **2021** *user*

**RANTAU SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS DENGAN TEKNIK *SILKSCREEN***

Disusun Oleh:


Mudita Virya Saputra

NIM.C0616029

Telah disetujui untuk diajukan dalam Ujian Skripsi
oleh Pembimbing

Tanggal: 9 Desember 2020


Pembimbing


Dr. Nooryan Bahari, M.Sn.
NIP. 196502201990031001

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Seni Rupa Murni
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret**




Dr. Setyo Budi, M.Sn.
NIP. 19670641994031006

**Koordinator Skripsi
Program Studi Seni Rupa Murni**


Novita Wahyuningsih, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197907122005012002

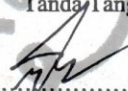
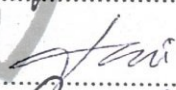
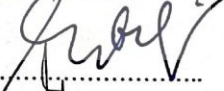
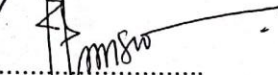
PENGESAHAN**RANTAU SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS DENGAN TEKNIK *SILKSCREEN***

Disusun Oleh:

Mudita Virya Saputra
NIM. C0616029Telah Diuji dan Disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Tanggal: 6 Januari 2021

Dewan Penguji

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Nooryan Bahari, M.Sn. NIP. 196502201990031001	
2. Sekretaris	: Novia Nur Kartikasari, S.Pd., M.A. NIP. 198811282019032013	
3. Penguji I	: Dr. Setyo Budi, M.Sn. NIP. 196706041994031006	
4. Penguji II	: Dyah Yuni Kurniawati, S.Sn., M.Sn. NIP. 197906132008122002	

Dekan
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret



Dr. Rahmani Widayat, M. Sn.
NIP. 196212211992011001

PERNYATAAN

Nama : Mudita Virya Saputra

NIM : C0616029

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa konsep Skripsi Penciptaan Seni berjudul “Rantau sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik *Silkscreen*” adalah betul-betul karya sendiri, bukan plagiat dan tidak dibuatkan orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam konsep pengantar karya ini diberi *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan konsep pengantar karya Skripsi Penciptaan Seni dan gelar yang diperoleh dari konsep pengantar karya ini dicabut.

Surakarta, 9 Desember 2020

Yang Membuat Pernyataan



Mudita Virya Saputra
NIM. C0616029

PERSEMBAHAN



Karya Skripsi Penciptaan Seni ini
dipersembahkan kepada:

- Bapak Miskun dan Ibu Mete Priyati
yang telah mendidik dan mendoakan
- Almamater Universitas Sebelas Maret

commit to user

MOTTO

“Lakukan lah bila itu bermanfaat bagimu dan orang lain”

(Mudita Virya Saputra)

"Merantaulah! Orang berilmu dan beradab tidak diam beristirahat di kampung halaman. Tinggalkan negerimu dan hidup di negeri asing (di negeri orang)"

(Imam Asy-Syafii)

“Dimana bumi dipijak disinan langik dijunjuang”

(Pepatah Minang)

“Tidak ada yang menyelamatkan kita kecuali diri kita sendiri. Tidak ada yang bisa dan tidak ada yang mampu, Diri kita sendiri harus mampu melangkah pada jalan yang kita tuju”

(Buddha)

commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat kasih dan karunia-Nya yang selalu dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi (Minat Penciptaan Seni) ini. Berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak dalam mengatasi kendala dan hambatan dapat terselesaikan Skripsi (Minat Penciptaan Seni) yang berjudul “Rantau Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik *Silkscreen*”

Dalam penyusunan Skripsi (Minat Penciptaan Seni), penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar besarnya kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu sehingga Skripsi (Minat Penciptaan Seni) ini bisa diselesaikan. Oleh karena itu dengan kerendahan hati dan ketulusan yang mendalam penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Rahmanu Widayat, M. Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret.
2. Drs. Setyo Budi, M. Sn. selaku Kepala Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Murni.
3. Dr. Nooryan Bahari, M.Sn selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan banyak motivasi dalam proses berkarya, maupun proses penulisan Skripsi (Minat Penciptaan Seni) ini hingga dapat terselesaikan.
4. Bapak Ibu dosen Seni Rupa Murni selaku pembimbing Akademis yang selama ini telah membantu, membimbing dan memberi semangat dan ilmunya kepada penulis.
5. Ibu Elizatun Jazirah, A.Md sebagai administrasi Program Studi Seni Rupa Murni.
6. Segenap staf UPT Perpustakaan pusat Universitas Sebelas Maret.
7. Keluarga tercinta, Bapak Miskun dan Ibu Meta, selaku orang tua yang dengan penuh cinta selalu memberi semangat dan dukungan moril

commit to user

- maupun materil untuk menyelesaikan Skripsi (Minat Penciptaan Seni) ini.
8. Keluarga yang ada di Moro, Mak Cik dan Alm. Mak Mok yang sudah membesarkan saya sejak dari umur 3 bulan.
 9. Keluarga yang ada sidoharum, Uwak Prapto dan Uwak Nasini yang telah menerima saya sebagai anak selama sekolah SMK 3 tahun hingga saat ini.
 10. Teman-teman Seni Rupa Murni angkatan 2016, teman-teman KKN Konco Komodo periode Juli-Agustus 2019 yang telah memberikan kenangan manis, dan semangat yang tiada henti
 11. Keluarga Bapak Suud, dan Ibu Faruq dan semua anak-anak di dusun Lemes, desa Macang Tanggar, Kecamatan Komodo, Labuan Bajo, NTT yang telah memberikan saya tempat dan semangat baru untuk hidup yang lebih baik.
 12. Mas Usman yang telah membantu proses pembuatan karya saya dari awal sampai akhir
 13. Semua pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi Penciptaan Seni ini masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis bersedia menerima kritik dan saran. Penulis berharap semoga Skripsi Penciptaan Seni ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu seni rupa. Akhir kata penulis mengucapkan sekian dan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 9 Desember 2020

Penulis,

commit to user

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	
HALAMAN SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Penciptaan	3
C. Rumusan	3
D. Tujuan	4
E. Manfaat	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	5
A. Sumber Pustaka	5
1. Rujukan (Konsep Sejenis)	5
a. Ahmad Fuadi	5
b. Garenth Evans	6
2. Referensi (Kajian Teoritis Seni Rupa)	8
a. Rantau	8
b. Konsep Merantau	8
c. Faktor Pendorong Merantau	10
d. Seni Grafis	10

commit to user

e. Cetak Saring (<i>Silkscreen</i>)	12
f. Komponen Seni Rupa	12
g. Unsur-unsur Seni Rupa	14
h. Prinsip-prinsip Seni Rupa	16
B. Sumber Ide (Rujukan Karya).....	19
1. Deni Rahman	19
2. Syahrizal Pahlevi	20
3. Adi Sundono	21
BAB III. METODE PENCIPTAAN	22
A. Implementasi Teoritik	22
1. Konsepsi Tematik	22
2. Konsepsi Visual	24
B. Implementasi Rupa	25
1. Media	25
2. Penciptaan Karya	29
3. Penyajian.....	34
BAB IV. ANALISIS KARYA	36
A. Karya 1 “ <i>Ra(n)tau Muleh</i> ”.....	36
B. Karya 2 “ <i>Arti Pulang Sesungguhnya</i> ”	39
C. Karya 3 “ <i>Numpang Lahir</i> ”.....	42
D. Karya 4 “ <i>Singgah Sungguh</i> ”.....	45
E. Karya 5 “ <i>Sungguh Sinau</i> ”.....	50
F. Karya 6 “ <i>Singgah Sementara</i> ”.....	53
G. Karya 7 “ <i>Menuju Kemana?</i> ”.....	56
BAB V. PENUTUP	59
A. Simpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Novel “Anak Rantau” karya A. Fuadi	5
Gambar 2. Film “Merantau” karya Gareth Evans	8
Gambar 3. Deni Rahman: “After Party”	19
Gambar 4. Syahrizal Pahlevi “Rizki Asli Madura”	20
Gambar 5. Adi Sundoro “ <i>Amor Mundum Fecit</i> ”	21
Gambar 6. <i>Photo Emulsion Celloxol dan Coating Screen</i>	27
Gambar 7. Raket	27
Gambar 8. Katalis, Pigmen, <i>Rubber</i> , Medium, Binder, Gliserin	27
Gambar 9. Soda Kostik, Sabun Cuci, Kaporit, M3, Sikat, Spon	28
Gambar 10. <i>Screen</i>	28
Gambar 11. Ilustrasi Karya dengan <i>Photoshop</i>	30
Gambar 12. Proses Pemfilman	31
Gambar 13. Proses Penyemprotan <i>Screen</i>	32
Gambar 14. Hasil Afdruk	32
Gambar 15. Proses Sablon	33
Gambar 16. Hasil Sablon	34
Gambar 17. Penyajian Karya	35
Gambar 18. Karya 1 “ <i>Ra(n)tau Muleh</i> ”	36
Gambar 19. Karya 2 “ <i>Arti Pulang Sesungguhnya</i> ”	39
Gambar 20. Karya 3 “ <i>Numpang Lahir</i> ”	42
Gambar 21. Karya 4 “ <i>Singgah Sungguh</i> ”	45
Gambar 22. Karya 5 “ <i>Sungguh Sinau</i> ”	50
Gambar 23. Karya 6 “ <i>Singgah Sementara</i> ”	53
Gambar 24. Karya 7 “ <i>Menuju Kemana ?</i> ”	56

ABSTRAK

Mudita Virya Saputra. C0616029. 2016. Rantau sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik *Silkscreen*. Pengantar Tugas Akhir (S-1). Prodi Seni Rupa Murni. Fakultas Seni rupa dan Desain. Universitas Sebelas Maret.

Karya seni yang dibuat merupakan karya seni grafis menggunakan teknik *silkscreen*, mengangkat tema dari rantau yang merupakan bagian dari pengalaman pribadi penulis selama merantau. Karya ini menekankan pada kisah cerita perjalanan, tempat yang pernah singgah dengan memvisualkan hasil foto yang diabadikan hingga dalam proses pengembangan penciptaan karya seni grafis teknik *silkscreen*. Permasalahan yang dibahas dalam penciptaan ini, yaitu; 1) Apa yang menarik dari pengalaman rantau, 2) Mengapa rantau diangkat sebagai tema dalam penciptaan karya seni grafis, 3) Bagaimana cara memvisualisasikan rantau kedalam karya seni grafis. Tujuan penulis dalam penciptaan karya ini adalah 1) Menjelaskan pengalaman dan manfaat rantau sebagai sumber ide dalam karya seni grafis dengan teknik *silkscreen*, 2) Mendeskripsikan rantau sebagai sumber ide dalam karya seni grafis dengan teknik *silkscreen*, 3) Memvisualisasikan rantau sebagai sumber ide dalam karya seni grafis dengan teknik *silkscreen*. Latar belakang karya ini mengangkat karakteristik dan perilaku dalam pengalaman pribadi yang dikaji berdasarkan hal-hal unik yang dialami pada saat merantau. Tema yang digunakan penulis untuk memvisualisasikan karya seni grafis dengan teknik *silkscreen* ini dilihat dari pengalaman merantau yang dialaminya yang memiliki nilai estetis dan bisa membagikan kepada orang yang mungkin pernah juga mengalaminya. Pada penciptaan karya ini dimulai dari perencanaan, proses dan teknik pengerjaan yang diterapkan. Perlu adanya pertimbangan yang matang mengenai dasar pemikiran yang meliputi media dan teknik, proses penciptaan, serta penyajian akhir karya.

Kata kunci: rantau, seni grafis, *silkscreen*.

ABSTRACT

Mudita Virya Saputra. C0616029. 2016. *Rantau as a Source of Ideas For The Creation of Graphic Art Works With Silkscreen Techniques. Introduction to Final Project (S-1). Pure Art Study Program. Faculty of art and Design. Sebelas Maret University.*

The artwork that is made is a work of graphic art using the silkscreen technique, with a theme from abroad which is part of the writer's personal experience during the trip. This work puts forward the story of travel stories, places that have stopped by visualizing the captured photos and in the process of developing silkscreen graphic art creations. The problems discussed in this creation, namely; 1) What is interesting about the experience rantau, 2) Why was rantau fbeing the theme in the creation of graphic art works, 3) How to visualize rantau as a graphic art work. The purpose of the author in the creation of this work is 1) Explaining rantau experiences and benefits as a source of ideas in graphic art works with silkscreen techniques, 2) Describing rantau as a source of ideas in graphic art works using silkscreen techniques, 3) Visualizing rantau as a source ideas in graphic artwork using silkscreen technique. The author's background in this work is due to the author's interest in the characteristics and behavior of personal experiences that are learned based on unique things experienced while traveling. The theme used by the writer to visualize graphic art works with the silkscreen technique is seen from the experiences of migrants they have experienced which have aesthetic values and can be shared with people who may also have experienced them. This job creation starts with the planning, processes and work techniques applied. There needs to be careful consideration of the rationale which includes media and techniques, the process of making, and presenting the final work.

Keywords: *rantau, graphic art, silkscreen.*