

***I WILL TELL YOU MY WISH: HARAPAN PRIBADI TENTANG
MASA DEPAN MELALUI NARASI VISUAL METAFORA
PEREMPUAN KUCING PADA KARYA SENI GRAFIS CETAK
DALAM***



NUR HAYISA OKTARIZA

2415106479

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni
Rupa

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FEBRUARI 2017**

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan hasil Penciptaan seni ini diajukan oleh:

Nama : Nur Hayisa Oktariza
No.reg : 2415106479
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul laporan hasil Penciptaan seni : *I Will Tell You My Wish: Harapan Pribadi tentang Masa Depan melalui Narasi Visual Metafora Perempuan Kucing pada Karya Seni Grafis Cetak Dalam*

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Pembimbing I,



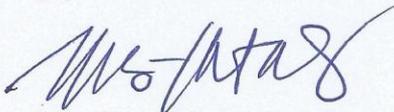
Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D
NIP. 19820430 200501 2 002

Pembimbing II,



Dra. Mudjiati, M.Pd
NIP. 19601121 198902 2 001

Penguji I,



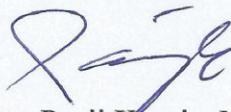
Dr. Caecilia Tridjata S, M.Sn
NIP. 1962030 1978903 2 002

Penguji II,



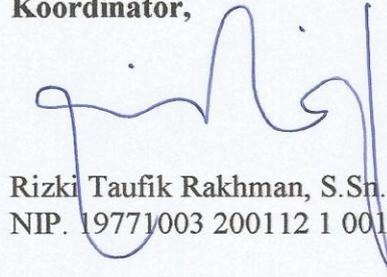
MC Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds
NIP. 19760913 200501 2 001

**Kaprodi Pend. Seni Rupa
FBS UNJ**



Drs. Panji Kurnia, M.Ds
NIP. 1957028 198603 1 001

Koordinator,



Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 19771003 200112 1 001

Jakarta, 10 Februari 2017
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Aceng Rahmat, M.Pd
NIP. 19571214 199903 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nur Hayisa Oktariza

No.Reg : 2415106479

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : *I Will Tell You My Wish: Harapan Pribadi tentang Masa Depan melalui Narasi Visual Metafora Perempuan Kucing pada Karya Seni Grafis Cetak Dalam*

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Januari 2017

Nur Hayisa Oktariza

2415106479

ABSTRAK

Nur Hayisa Oktariza. 2017. *I Will Tell You My Wish: Harapan Pribadi tentang Masa Depan melalui Narasi Visual Metafora Perempuan Kucing pada Karya Seni Grafis Cetak Dalam*. Laporan Penciptaan Tugas Akhir, Jurusan SeniRupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Feminisme adalah suatu paham tentang kaum perempuan yang memperjuangkan kesetaraan *gender*. Perempuan di era ini sudah mendapatkan kesetaraan tersebut, sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya di dalam keluarganya maupun di masyarakat. Berbagai kegiatan perempuan yang mampu mengurus keluarga dan karirnya menjadi sumber harapan dan keinginan perupa di masa depan. Perupa mencoba memvisualisasikannya melalui sosok antropomorfis perempuan kucing sebagai metafora diri.

Penggunaan metode *narrative based practice* membuat perupa memulai karya berdasarkan narasi yang bercerita. Karya yang diciptakan akan memiliki alur cerita seperti di dalam buku cerita yang disajikan berbeda melalui karya seni grafis cetak dalam.

Karya seni grafis dapat ditampilkan berbeda sehingga perupa mengesampingkan prinsip-prinsip baku seperti konvensi yang ada pada seni grafis untuk menciptakan karya yang inovatif. Penyajian karya dalam bentuk instalasi digunakan untuk menghadirkan kedekatan dengan audiens. Agar setiap orang yang melihat karya ini akan ikut membayangkan harapan dan keinginannya di masa depan.

Kata kunci: Perempuan, Metafora, Seni Grafis

ABSTRACT

Nur Hayisa Oktariza. 2017. I Will Tell You My Wish: Personal Expectation Regarding the Future through Visual Narrative of Cat Women Metaphore on Intaglio Practice. An Art Practice Report, Fine Art Education Major, The Faculty of Languages and Art, States University of Jakarta.

Feminism is a perspective regarding women who fight for gender equality. Nowadays, women have received this equality, so they can develop their potential for family and society. The variety of women's activities who are able to look after their family and escalate their career, become source of artist's hope and expectation in the future. Artist tries to these hope and desire through utilizing the figure of the antropomorphic cat women as a self metaphor.

Utilizing of narrative based methode has ignite artist's art pracatice and influence artist's artistic approach into narrative based art practice. The artwork that made by the artist, has flow just like story in a book which differently presented.

Intaglio practice has potential to be presented differently in the exhibition for this reason, the artist put aside formal principal such as printmaking convention, to produce intaglio practice that refers to contemporary art. Installation approach is utilized in the display process, to reduce the gap between the artwork and audience, thus this become artist's suggestion to every woman to be brave to have to have hope and aspiration to develop herself in the future.

Keywords: Women, Metaphor, Printmaking

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas restu dan izinnya sehingga perupa dapat menyelesaikan penulisan Penciptaan Karya Seni Rupa yang berjudul “*I Will Tell You My Wish: Harapan Pribadi tentang Masa Depan melalui Narasi Visual Metafora Perempuan Kucing pada Karya Seni Grafis Cetak Dalam*”.

Hambatan dan kendala yang dihadapi perupa dapat atasi berkat bantuan dan dukungan banyak pihak. Terimakasih pada keluarga perupa atas pengertian dan doanya yang tiada henti dari Ibu, Ayah, Rifa, Asa, Mba Tika, Mba Sisy, dan Alisha. Untuk Adi ‘Dhigel’ Setiawan yang selalu memberi pendapat pada setiap karya sehingga karya perupa dapat berkembang dan segala bentuk dukungan yang sudah diberikan. Ibu Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D sebagai dosen pembimbing yang sudah bersabar dan meluangkan waktunya untuk membimbing perupa dengan segala semangatnya. Ibu Dra. Mudjiati, M.Pd yang teliti memperbaiki setiap kesalahan pada penulisan perupa. Dosen penguji Ibu Dr. Caecilia Tridjata S, M.Sn dan Ibu MC Wara Candrasari, M.Sn yang memberikan banyak masukan yang membangun sehingga penulisan dan karya perupa dapat berkembang. Pak Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M.Si yang menjadi dosen Koordinator PKSR yang melancarkan proses tugas akhir.

Mas Andre Tanama sebagai orang pertama yang menyarankan perupa untuk mencoba teknik cetak dalam tanpa sarannya karya tugas akhir ini tidak akan tercipta. Mba Theresia Agustina Sitompul yang bersedia berbagi ilmu dengan perupa saat magang. Grafis Huru Hara yang sudah mengizinkan perupa menggunakan studionya serta menyediakan alat dan bahan. Club Etsa: Mas Anton Subianto, Dika, Mas Kliwon, dan Mas Rarya. Sahabat: Vischa, Titi, dan Kiki (Vaykit) dan TAS-TAS 2010 teman-teman seperjuangan dari awal masuk Eci, Dhado, Rama, Ponga, Muchlis, Ima, Niken, Eti dan Fira. Untuk seluruh perempuan di dunia yang menjadi sumber inspirasi perupa dalam membuat karya. Terakhir untuk semua pihak yang terlibat yang tidak dapat perupa sebutkan satu-persatu.

Perupa banyak menyadari kekurangan dalam penulisan maupun karya penciptaan, oleh karena itu perupa mengharapkan kritik, saran, dan masukan untuuk memperbaiki laporan ini. Semoga hasil laporan ini dapat bermanfaat bagi perupa maupun pembaca.

Jakarta, 10 Januari 2017

N.H.O

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan.....	4
C. Fokus Penciptaan.....	6
a. Aspek Konseptual.....	6
b. Aspek Visual.....	7
c. Aspek Operasional.....	8
D. Tujuan Penciptaan	8

E. Manfaat Penciptaan Karya.....	9
II. STUDI PUSTAKA	10
A. Tinjauan Pustaka	10
B. Referensi dan Literatur Praktik	11
C. Kerangka Teori.....	27
1. Seni Grafis	27
2. Cetak Dalam/ <i>Intaglio</i>	30
3. Feminisme	32
4. Feminisme Indonesia.....	35
5. Seni Rupa Kontemporer	37
6. Antropomorfis	39
7. Metafora Diri	43
D. Kerangka Berfikir.....	45
E. Metodologi Penciptaan	46
III. PERENCANAAN MAGANG	48
A. Deskripsi Narasumber	48
1. Theresia Agustina Sitompul	48

2. Club Etsa.....	49
B. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu Magang	51
1. Pra Magang.....	51
2. Kegiatan Magang.....	51
3. Evaluasi	57
4. Lokasi Magang	58
5. Waktu Magang	58
C. Pengalaman yang Diperoleh.....	59
D. Implikasi.....	59
IV. KONSEP PENCIPTAAN.....	60
A. Aspek Konseptual	60
1. Sumber Inspirasi	60
2. Interes Seni	61
3. Interes Bentuk.....	62
4. Prinsip Estetika.....	62
B. Aspek Visual	63
1. <i>Subject matter</i>	63

2. Strukur Visual	65
a. Unsur Rupa	65
b. Prinsip Rupa	68
c. Gaya Pribadi	70
C. Aspek Operasional.....	73
1. Tahap Persiapan.....	73
a. Membuat Narasi	73
b. Referensi gambar	73
c. Kucing	76
d. Hasil metamorfosis	78
e. Alur narasi dan sketsa.....	81
f. Alat dan bahan	82
2. Tahap Pelaksanaan	87
a. Proses Etsa.....	87
b. Proses <i>Drypoint</i>	90
c. Proses Mencetak	91
3. Tahap Akhir.....	94

Alur Narasi	96
V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA	97
VI. PENUTUP	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
DAFTAR GAMBAR.....	120
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Theresia Agustina Sitompul	12
Gambar 2	Theresia Agustina Sitompul, FRET. 2014	13
Gambar 3	Theresia Agustina Sitompul, LIONIZE. 2014	13
Gambar 4	Kiki Smith	14
Gambar 5	Kiki Smith, Ginzer, 2000	15
Gambar 6	Kiki Smith , Two, 2002.....	15
Gambar 7	<i>Tokyo Mew Mew</i>	16
Gambar 8	<i>Tokyo Mew Mew</i> , Youtube.....	17
Gambar 9	Margaret Keane	17
Gambar 10	Margaret Keane, Bonnie. 2000	18
Gambar 11	Margaret Keane, <i>Silver Lining. 2010</i>	19
Gambar 12	Audrey Kawasaki	20
Gambar 13	Audrey Kawasaki, <i>Deep Waters. 2012</i>	21
Gambar 14	Audrey Kawasaki, Ei.En. 2013	21
Gambar 15	Cara membuat gambar antropomorfis.....	23
Gambar 16	Cara membuat gambar antropomorfis.....	23
Gambar 17	Bastet.....	40
Gambar 18	Sekhmet.....	41
Gambar 19	Theresia Agustina Sitompul, 2012.....	49
Gambar 20	Kegiatan diskusi Club Etsa	50
Gambar 21	Kegiatan diskusi Club Etsa	50

Gambar 22	Narasumber memperlihatkan karyanya.....	52
Gambar 23	Memperlihatkan karya perupa.....	53
Gambar 24	Karya Theresia Agustina Sitompul	54
Gambar 25	Perupa membuat karya Esta	55
Gambar 26	Perupa melakukan proses pengasaman dengan HCL.....	56
Gambar 27	Hasil plat etsa	56
Gambar 28	Proses pemberian tinta ke atas plat	56
Gambar 29	Proses cetak dengan mesin press.....	57
Gambar 30	Lambang <i>infinity</i>	64
Gambar 31	Ichigo Momomiya	71
Gambar 32	Referensi rambut	73
Gambar 33	Referensi rambut	74
Gambar 34	Referensi rambut	74
Gambar 35	Perempuan.....	74
Gambar 36	Perempuan.....	75
Gambar 37	Perempuan.....	75
Gambar 38	Perempuan.....	75
Gambar 39	Perempuan.....	76
Gambar 40	Perempuan.....	76
Gambar 41	Kuchan	77
Gambar 42	Kucing	77
Gambar 43	Kucing	78
Gambar 44	Tranformasi Rambut	79

Gambar 45	Tranformasi Mata.....	80
Gambar 46	Antropomorfis	80
Gambar 47	Sketsa Karya.....	81
Gambar 48	Plat aluminium	82
Gambar 49	CD bekas	82
Gambar 50	Paku gurat.....	82
Gambar 51	Karet rakel	83
Gambar 52	Tinta cetak.....	83
Gambar 53	<i>Spray paint</i>	83
Gambar 54	Kertas <i>Canson Montval</i>	83
Gambar 55	Mesin cetak	84
Gambar 56	<i>Crayon</i>	84
Gambar 57	Kertas karbo	84
Gambar 58	Pensil Warna	84
Gambar 59	Pensil dermatograf.....	85
Gambar 60	Kain perca	85
Gambar 61	Koran.....	85
Gambar 62	Kain kasa	85
Gambar 63	<i>Turpantine</i>	85
Gambar 64	Pisau kape.....	86
Gambar 65	<i>Cotton bath</i>	86
Gambar 66	Bubuk FeCl	86
Gambar 67	<i>Thinner</i>	86

Gambar 68	Sarung tangan karet.....	86
Gambar 69	Lakban plastik	87
Gambar 70	Proses menyemprot <i>spray paint</i>	87
Gambar 71	Mewarnai bagian belakang sketsa dengan <i>crayon</i>	88
Gambar 72	Pemindahan gambar dari sketsa ke plat aluminium	88
Gambar 73	Pemindahan gambar dari sketsa ke plat aluminium	88
Gambar 74	Proses menggurat	88
Gambar 75	Cairan FeCl	89
Gambar 76	Melapisi bagian belakang plat dengan lakban plastik	89
Gambar 77	Proses pengasaman.....	89
Gambar 78	Menyiapkan kertas karbon.	90
Gambar 79	Memindahkan gambar dengan kertas karbon.....	90
Gambar 80	Proses menggurat.	90
Gambar 81	Kertas Canson Montval.....	91
Gambar 82	Mencairkan tinta.....	92
Gambar 83	Proses pemberian tinta.	92
Gambar 84	Proses cetak.....	93
Gambar 85	Proses mencetak.	93
Gambar 86	Alternatif <i>display</i> I.	94
Gambar 87	Alternatif <i>display</i> II.	95
Gambar 88	<i>I Will To Tell You My Wish</i>	97
Gambar 89	<i>I Wish I Will Meet the Right Person</i>	100
Gambar 90	<i>I Wish I Will Have a Great Marriage</i>	102

Gambar 91	<i>I Wish I Will Have My Own Child.</i>	104
Gambar 92	<i>I Wish I Will be a Great Mom.</i>	106
Gambar 93	<i>I Wish I Will Have a Great Job.</i>	107
Gambar 94	<i>I Wish I Will Have a Great Husband.</i>	110
Gambar 95	<i>I Wish I Will Be a Role Model for My Kids.</i>	112
Gambar 96	<i>I Wish I Will Have a Happy Family.</i>	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Tinjauan Pustaka	10
Tabel 2. Tabel Persamaan Perbedaan.....	24
Tabel 3. Tabel Alat dan Bahan.....	82
Tabel 4. Tabel Proses Etsa	87
Tabel 5. Tabel Proses <i>Drypoint</i>	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Magang	122
Lampiran 2. Lembar Kehadiran Seminar	123
Lampiran 3. Lembar Asistensi Bimbingan PKSR	124
Lampiran 4. Lembar Turnitin.....	128
Lampiran 5. Riwayat Hidup Perupa.....	129
Lampiran 6. Dokumentasi Pameran.....	130
Lampiran 7. Lembar Persetujuan Publikasi	131

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Jika pada tahun 60 dan 70-an, perempuan melakukan aksi untuk mendapatkan kesetaraan gender, tugas perempuan saat ini adalah mempertahankan apa yang diperjuangkan saat itu. Kita tidak lagi meneriaki atau memperjuangkan hak-hak sebagai perempuan karena hak-hak perempuan sudah tercantum dalam undang-undang. Masyarakat mulai sadar dan menghargai bahwa perempuan juga memiliki hak sama seperti laki-laki.

Perempuan tidak lagi hanya tinggal diam di rumah untuk melakukan pekerjaan rumah. Mereka mampu melakukan apapun yang diinginkan untuk mendapatkan kebahagiaan, seperti mendapat pendidikan tinggi dan pekerjaan yang layak sesuai kemampuan. Sosok perempuan seperti ini merupakan manifestasi perempuan modern kota dan telah menyadari standar kualitas hidup yang harus dipertahankan.

Penggabungan manusia dan hewan dikenal dengan istilah antropomorfis. Pemakaian tubuh perempuan dengan kepala kucing pada penciptaan karya dimaksudkan sebagai bentuk reflektif perupa menjadi seorang perempuan masa depan dengan melihat fenomena perempuan di masyarakat sekarang. Perempuan dapat meningkatkan karir dalam pekerjaan juga dapat menjadi istri dan ibu bagi anak-anaknya, tanpa harus

di batasi dengan *gender*. Harapan dan keinginan perupa adalah untuk menjadi perempuan maju di masa depan dari sisi keluarga dengan kegiatan domestiknya dan pekerjaan yang menunjang karir.

Berbagai aktivitas dilakukan perempuan sehingga mereka dapat mempertahankan kualitas kehidupannya. Karya antropomorfis merupakan bentuk perspektif perupa dalam memvisualisasikan imajinasinya melalui karya grafis. Sebagai Metafora diri dengan melihat berbagai kegiatan perempuan modern dengan pengandaian jika nantinya perupa akan menjadi seorang perempuan yang berkeluarga tapi juga dapat bekerja meraih karir sesuai yang diinginkan.

Pada mitologi Mesir terdapat dua dewi berkepala kucing yaitu Bastet dan Sekhmet yang diketahui sebagai dewi perang. Bastet dan Sekhmet terkenal sebagai petarung tangguh. Ketangguhan Bastet dan Sekhmet dapat mewakili ketangguhan perempuan di era ini sehingga mampu mengikuti perkembangan zaman. Sifat dasar alami kucing dikenal sebagai petarung. Kucing juga dikenal sebagai hewan yang manja dan mudah disayang, tetapi seekor kucing betina akan menjadi lebih sensitif jika memiliki seorang anak.

Kucing betina bahkan mencari makanan untuk anaknya dan siap bertarung jika ada yang mengganggu anak-anaknya, karena itu seekor kucing perempuan bisa menyimbolkan seorang perempuan yang kuat dan tangguh. Kuat dan tangguh disini bukan bermakna kuat secara fisik, tetapi kuat secara mental atau tahan banting. Mampu menjalani kehidupannya

sebagai seorang ibu yang harus menjaga anak-anaknya, suami, dan pekerjaannya, membagi waktu dan tenaganya untuk mengurus keluarga dengan sungguh-sungguh dengan penuh rasa kasih sayang dan cinta.

Seni grafis merupakan seni cetak manual, yang menampilkan kesan luas, dalam setiap aktivitas seni dan gambar yang diciptakan sehingga nampak berbeda. Dalam proses cetak perupa mengombinasikan bahan-bahan kimia dan menggunakan mesin cetak. Proses tersebut belum banyak diketahui oleh masyarakat sebab proses cetak manual amat sangat banyak ragamnya.

Proses seni grafis memiliki tradisi waktu yang lama dan selalu dilakukan dengan cara yang sama. Walaupun tidak menutup kemungkinan menggunakan teknologi modern yang dapat mempermudah dan mempercepat proses cetak. Namun untuk mendapatkan sebuah efek yang berbeda dalam hasil cetakan juga perlu dilakukan kombinasi teknik dengan bahan kimia atau media tertentu yang biasa digunakan dalam proses cetak diatas kertas.

Praktik seni grafis memiliki teknik-teknik yang berbeda, salah satunya cetak dalam/*intaglio* yang menjadi pilihan perupa untuk membuat karya penciptaan, dengan proses *drypoint* dan etsa. Proses *drypoint* adalah proses pengguratan pada media datar seperti aluminium atau akrilik dengan benda tajam seperti paku sehingga membentuk sebuah objek yang tergurat dalam, sedangkan etsa/*etching* ialah proses pengasaman untuk plat yang telah dilapisi tinta lalu digurat. Setelah direndam di dalam cairan

asam bagian yang digurat akan terkikis dengan guratan yang membentuk ke dalam, karena bagian yang akan terkena tinta dan tercetak adalah bagian yang telah terkikis oleh sebuah guratan.

Pembahasan tentang perempuan merupakan hal yang sangat menarik, terutama karena perupa sebagai perempuan. Perupa beranggapan bahwa begitu beragam dan sangat padatnya kegiatan perempuan yang ada saat ini penting untuk diangkat ke dalam sebuah karya seni. Perempuan juga memiliki keleluasaan hak untuk maju dan berkembang bagi diri sendiri dan keluarganya dalam waktu bersamaan sehingga karya cetak dalam ini dapat menampilkan kegiatan perempuan yang ada di masyarakat saat ini. Pemilihan praktik seni grafis cetak dalam, saat ini selaras dengan kegiatan perempuan pegrafis, yang memilih teknik ini, seperti Theresia Sitompul, Kiki Smith, Frances Quail dan lainnya.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Ide dasar penciptaan penulis ini berawal dari keinginan untuk mengenalkan teknik cetak dalam/*intaglio* yang asing bagi masyarakat, khususnya perempuan. Perupa baru mencoba membuat karya cetak dalam saat pameran KKL pada tahun 2014. Ketertarikan dan keinginan untuk mendalaminya lebih jauh membuat perupa memutuskan membuat penciptaan karya seni rupa (karya inovatif). Praktik seni grafis cetak dalam seperti, *drypoint*, etsa dapat digabungkan dengan teknik *aquatint*,

sehingga nantinya akan tercipta karya yang berbeda. Walaupun teknik mencetak secara digital sudah ada, melestarikan sebuah teknik manual merupakan apresiasi terhadap praktik seni grafis.

Jika dalam seminar hanya terfokus dengan satu sosok perempuan berkepala kucing akan menjadi tokoh utama dari setiap penggarapan karya. Ia bernama Merycat, Mery diambil dari kata *Merry* yang dalam bahasa Inggris artinya ‘kebahagiaan’, sedangkan *cat* dalam bahasa Inggris artinya ‘kucing’, sehingga Merycat memiliki makna perempuan kucing yang bahagia, karena nama Merry biasa dimiliki oleh perempuan.

Setelah seminar ide dan proses berkarya berkembang melalui seminar penciptaan karya. Terciptalah tiga sosok yang akan melengkapi cerita tentang Merycat, yaitu Leocat sebagai suami dari Merycat dan kedua anaknya, satu laki-laki dan satu perempuan. Ketiga tokoh ini dapat melengkapi manifestasi Merycat sebagai ibu, istri dan wanita karir dengan segala rutinitasnya dapat tetap bahagia menjalani hidupnya.

Segi teknik proses berkarya dalam bidang seni grafis perupa juga meningkat. Kesalahan yang dilakukan di seminar penciptaan dapat dikurangi sehingga karya dapat tercipta lebih baik dari sebelumnya. Jika sebelumnya dalam proses mencetak perupa menggunakan teknik *totol*, dalam karya ini perupa menggunakan teknik *slap* menggunakan karet rakel untuk sablon. Teknik ini lebih mudah digunakan karena tinta dapat menyerap ke sela-sela guratan dan tenaga yang digunakan juga tidak terkuras seperti menggunakan alat *totol*.

C. Fokus Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang penciptaan mengenai “*I Will Tell You My Wish: Harapan Pribadi tentang Masa Depan melalui Narasi Visual Metafora Perempuan Kucing pada Karya Seni Grafis Cetak Dalam*”, fokus penciptaan penulis adalah sosok metafora perempuan kucing (Merycat) yang divisualisasikan dalam sebuah karya seni grafis cetak dalam dengan gaya personal sesuai dengan pengalaman personal agar menghasilkan sebuah karya yang orisinal, berbagai teknik terkait cetak dalam digunakan agar dapat mengungkapkan ekspresi sesuai dengan tema tersebut.

a. Aspek konseptual

Kegiatan perempuan di jaman ini tidak harus selalu berada di dapur tetapi dapat melakukan pekerjaan diluar rumah yang dirasa menarik yang mampu mengembangkan dirinya sendiri agar dapat mengikuti perkembangan jaman. Pekerjaan yang membuat perempuan harus menjadi *multitasker*, jika divisualkan dapat memperlihatkan kekuatan perempuan. Karya figuratif ini diharap dapat menggambarkan berbagai kegiatan feminis yang dilakukan ketika di rumah dan di luar rumah. Dikemas dalam sebuah karya seni, khususnya seni grafis cetak dalam/*intaglio*.

Interes seni reflektif dipilih pada penciptaan karya seni, karena gagasan yang digunakan adalah untuk merefleksikan pandangan bahwa

kaum perempuan harus aktif melakukan aktualisasi serta berekspresi untuk kehidupannya saat ini dan untuk masa depan sehingga dapat maju dan mengembangkan dirinya dalam segi keluarga dan karirnya.

Prinsip estetik kontemporer dipilih karena dapat meleburkan batasan-batasan yang ada pada seni grafis sebelumnya, yang bersifat modern selain dari jenis wacananya yang bersifat aktual (terkini).

b. Aspek visual

Subject matter-nya adalah Metafora Perempuan Kucing.

Struktur visual:

- 1) Visual utama dalam setiap karya adalah Merycat perempuan kucing yang menyerupai kucing, berambut panjang, dan tubuh perempuan dewasa.
- 2) Sosok tambahan yang akan menjadi pelengkap karya ini ada Leocat, suami dari Merycat berkepala kucing dan tubuh laki-laki dewasa. Juga dua anak, satu anak perempuan dan satu anak laki-laki.
- 3) Terdapat enam belas karya *drypoint* dan delapan karya etsa, yang akan menampilkan visual di atas yang akan di susun sesuai narasi yang perupa buat.
- 4) Semua visual yang perupa buat sesuai dengan imajinasi, yang terinspirasi dari berbagai referensi sumber.
- 5) Penyajian *display* karya berbentuk *infinity*. *Infinity* berasal dari Bahasa Inggris, dalam arti Bahasa Indonesia ialah tak terhingga.

c. Aspek Operasional

Penggabungan antara teknik, alat dan bahan serta ide atau gagasan untuk menciptakan karya yang baik. Terdapat tiga tahapan yaitu:

- 1) Tahap persiapan, yakni pengadaan dan pengolahan bahan utama merupakan elemen dari aspek operasional, bahan pendukung dan pengadaan peralatan.
- 2) Tahap pelaksanaan, yakni uraian seluruh aktivitas yang menghasilkan perwujudan karya seni rupa secara langsung berupa tahapan-tahapan terwujudnya sebuah karya grafis.
- 3) Tahapan akhir, yaitu alternatif penyusunan bentuk karya hingga *packaging*/bingkai karya sebagai proses akhir sebelum karya dipamerkan.

D. Tujuan Penciptaan

Karya seni grafis ini diciptakan untuk mencapai tujuan konseptual, imajinasi, kreatifitas dan keterampilan. Karakter dalam karya menitik-beratkan pada pengembangan daya imajinasi, kreativitas dan wawasan estetik, guna memberi makna keadaan, dalam era perubahan lingkungan yang didominasi oleh pengalaman hidup.

Karya ini juga bertujuan untuk menyampaikan feminisme secara ringan, alasannya agar para apresiator dapat melihat sisi feminis dari sisi yang lain. Bahwa ketangguhan seorang perempuan bukan untuk menyetarai kekuatan laki-laki tetapi untuk terus berkembang di era globalisasi yang serba cepat dan penuh persaingan untuk menjadi lebih baik bagi diri sendiri dan keluarganya.

E. Manfaat Penciptaan Karya

1. Memiliki kepekaan terhadap konteks seni, interes seni dan kaidah-kaidah seni rupa yang terdapat pada pengalaman eksplorasi segi konseptual berkarya khususnya karya cetak dalam.
2. Memberikan pengalaman terhadap penguasaan alat, bahan dan teknik seni cetak karya sehingga di karya berikutnya akan jauh lebih baik.
3. Membuat masyarakat dapat tertarik dengan seni grafis cetak dalam sehingga meningkatkan kepekaan estetis terhadap semua aspek kesenirupaan.
4. Seni grafis sebagai media penambah wawasan tentang berbagai kegiatan perempuan dan feminisme.
5. Memberikan motivasi berkesenian dalam memanfaatkan berbagai macam teknik dalam seni grafis khususnya cetak dalam.
6. Memberikan wawasan literatur mengenai penciptaan karya dengan teknik cetak dalam khususnya *drypoint* dan etsa.

II. STUDI PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Pengkajian pustaka memiliki beberapa rujukan TA dan Skripsi sebelumnya untuk mengetahui kesamaan untuk menjadi referensi dalam proses pengkajian. Berikut ini adalah tabel 1, tabel penelitian sebelumnya yang berhubungan serta memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan:

No.	Nama	Universitas	Judul	Tahun
1.	Magdalena Baga	Universitas Indonesia	<i>Backlash</i> terhadap Feminisme dan Kritik terhadap Tradisionalisme suatu Tinjauan Postfeminisme dalam <i>Desperate Housewives</i>	2009
2.	Dina Lestari	Universitas Negeri Jakarta	Feminisme dalam Karya Seni Lukis	2009

Magdalena Baga pada penelitiannya meneliti tentang sebuah drama TV Amerika berjudul “*Desperate Housewives*” yang diproduksi oleh ABC studios dan Cherry Production, dirilis pada bulan Oktober 2004. Drama komedi ini sangat menarik perhatian warga Amerika. Berkisah tentang empat orang ibu rumah tangga bernama Susan Mayer, Lynette Scavo, Bree Van de Kamp Gabrielle Solis yang tinggal di daerah Wisteria Lane, dalam film ini digambarkan sebagai daerah pinggiran kota di Amerika Serikat yang biasanya didiami oleh golongan kulit putih kelas menengah.

Berbagai konflik rumah tangga terjadi didalam drama ini, seperti masalah anak, perceraian, perselingkuhan, persaingan, penghianatan dan kelainan seks. Membuat Magdalena tertarik meneliti ini dengan perspektif feminisme dan kritik terhadap tradisionalisme yang terkadang masih melekat pada pola pikir perempuan, sehingga membuatnya terkekang. Dalam drama ini pada akhirnya perempuanlah yang harus terluka dengan paham-paham tradisional yang ada.

Dina Lestari mengangkat tema feminisme sebagai karya seni lukis. Karya-karyanya menggambarkan sosok perempuan. Salah satunya adalah sebuah karya seorang ibu yang memiliki tangan yang banyak dan memakai baju khas super hero ternama Superman. Bisa ditafsirkan dalam karyanya tersebut bahwa seorang ibu harus bisa melakukan banyak hal dalam waktu yang bersamaan. Seperti mengurus anak, membersihkan rumah, memasak, dan bekerja. Kedua penelitian ini dirasa cocok dengan penelitian perupa yang juga mengangkat tema feminisme. Sehingga bisa menjadi acuan dalam segi penulisannya dan juga sebagai ide dalam membuat penciptaannya.

B. Referensi dan Literatur praktik

Ada beberapa referensi dan literatur praktik yang dijadikan pengaruh dalam proses penciptaan, beberapa seniman rujukan terkait

dengan teknik penciptaan dan gagasan sebagai referensi praktik. Berikut berbagai seniman yang menjadi rujukan:

1. Theresia Agustina Sitompul



Gambar 1. Theresia Agustina Sitompul.
Sumber: Facebook.com, 2016

Theresia Agustina Sitompul adalah salah satu pegrafis perempuan di Indonesia yang masih aktif berkarya. Lahir di Pasuruan, Jawa Timur, pada tanggal 5 Agustus 1981. Merupakan lulusan dari Institut Seni Indonesia (1999 – 2007). Karya-karya seni grafis yang ia buat berupa *drypoint*, etsa, *aquatint*, *lithografi*, saat ini ia menggunakan karbon untuk mencetak yang menghasilkan cetakan *monotype*. Tema yang ia angkat biasanya tentang perempuan seperti tentang ibu dan anak. Pengalamannya sebagai seorang ibu membuatnya banyak terinspirasi dalam membuat karya.

Karya – karyanya menggunakan karbon, *drypoint* yang dicetak di atas kertas, dengan dua warna hitam dan biru. Pada karya Theresia, objek utamanya adalah seorang ibu yang sedang menggandeng tangan

anaknya, menggunakan gaun, dengan sebuah latar belakang motif bunga-bunga. Guratan-guratan *drypoint* yang terlihat detail dengan gelap terang membuat *drapery* bajunya sangat terlihat.



Gambar 2, *FRET*, Carbon, *drypoint on paper*, 35x49, 2014.
Sumber : www.indoartnow.com, 2016



Gambar 3, *LIONIZE*, Carbon, *drypoint on paper*, 35x49, 2014.
Sumber : www.indoartnow.com, 2016.

Tema yang diangkat oleh Theresia dianggap cocok dengan tema perupa yang mengangkat tentang perempuan. Sehingga dapat menjadi acuan dalam membuat karya, begitu juga dengan teknik seni

grafis cetak dalam yang dibuat pada karyanya. Karya – karya Theresia bagi perupa sangat membekas ketika melihatnya karena memiliki *feeling* yang kuat dalam penyampaian bahasa visualnya dikemas sangat apik. Seolah perupa dapat merasak apa yang dirasakan Theresia.

2. Kiki Smith



Gambar 4. Kiki Smith.
Sumber: www.thegundgallery.org ,2016

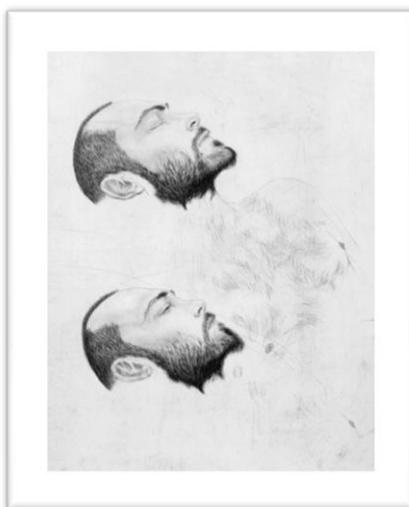
Kiki Smith lahir pada tahun 1954 di Nuremberg, Jerman. Ia sudah aktif dalam dunia seni Internasional sejak tahun 1970. Smith mengangkat topik-topik seperti feminisme, agama Katolik, keadilan sosial, persimpangan dunia alam dan diri, menggunakan media dua dimensi atau tiga dimensi. Meskipun ia lebih utama dikenal dengan karya seni patungnya, tetapi ia juga menyatakan pentingnya seni grafis.

Sejak membuat *monotypes* pertamanya di akhir 70-an, ia telah menjelajahi berbagai jenis teknologi cetak. Karya Smith telah dipamerkan di museum seperti MoMA, Guggenheim, Metropolitan

Museum of Art dan Museum Seni Kontemporer. Smith tinggal dan bekerja di New York City. Dia telah diwakili oleh Gallery Pace sejak tahun 1994 (Sanders 2012, arsip online).



Gambar 5. Ginzer. *Aquatint and etching*, 22 1/2×31 inci, 2000.
Sumber : www.thegundgallery.org, 2016



Gambar 6. *Two. Etching*, 2002.
Sumber : www.thegundgallery.org, 2016

Guratan-guratannya pada karyanya dalam membuat karya seni grafis cetak dalam membuat perupa mempelajari goresan yang ia buat,

seperti halnya goresan bulu kucing yang dibuatnya. Kiki juga sering mengangkat tema feminisme, sehingga sesuai sebagai referensi praktik perupa.

3. Animasi berjudul *Tokyo Mew Mew*



Gambar 7. *Tokyo Mew Mew*
Sumber: fanpop.com, 2016

Tokyo Mew Mew adalah karya dari Reiko Yoshida dan Mia Ikumi yang merupakan salah satu kartun Jepang yang pernah perupa saksikan, yang memberi pengaruh terhadap karya perupa.

Tokoh utama dalam kartun ini adalah Ichigo Momomiya, ia adalah seorang anak sekolah yang memiliki kekuatan *super*. Ia akan berubah menjadi jagoan super ketika ada kejahatan. Ichigo berubah ia akan berubah menjadi makhluk setengah manusia dan kucing, dengan memiliki kuping dan ekor seperti kucing.



Gambar 8. *Tokyo mew mew Episode 1 Sub Indo full Version*, 2 Maret 2014
Sumber: www.youtube.com, 2016.

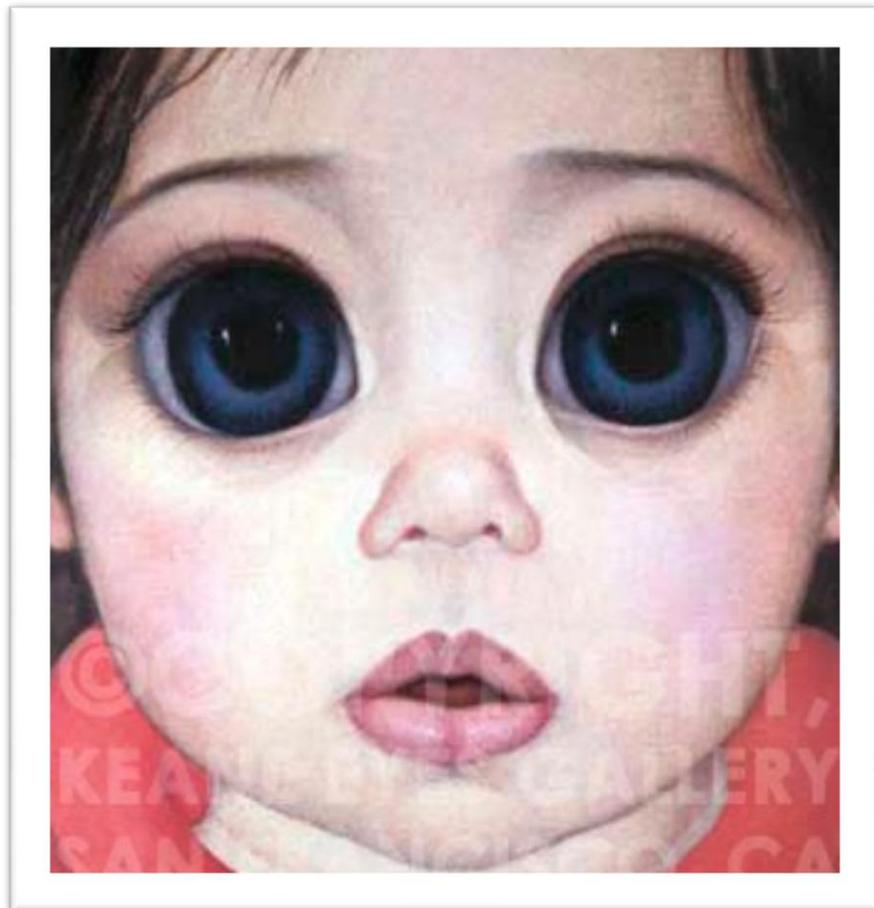
4. Margaret Keane



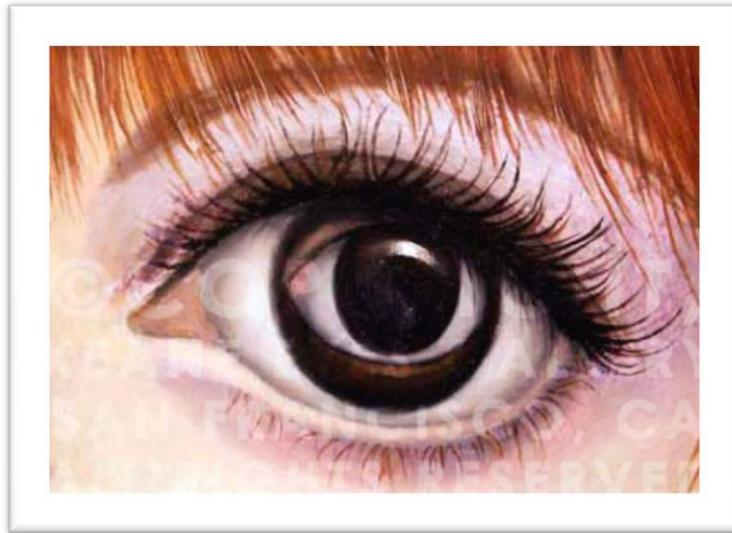
Gambar 9. Margaret Keane.
Sumber: www.margaretkeane.com, 2016

Margaret Keane adalah seorang seniman internasional yang terkenal dan diakui. Dia berasal dari Tennessee, pernah tinggal di Hawaii dan sekarang menetap di Napa Valley, dekat San Francisco. Walau usia sudah 88 tahun, Keane masih terus memproduksi karya terbarunya.

Lukisan karya Keane berada di museum di seluruh dunia: The National Museum of Contemporary Art, Madrid; The National Museum of Western Art, Tokyo; National Museum of Modern Art, Mexico City; Musee Komunal Des Beaux-Arts, Bruges; Museum Seni Rupa Tennessee, Nashville, Tennessee; Museum Memorial Brooks, Memphis, Tennessee; Hawaii State Capitol, Honolulu; PBB, New York City dan lain-lain.



Gambar 10. Bonnie. *Oil on canvas*, 45,7 ×35,5 cm, 2000.
Sumber: keane-eyes.com, 2016

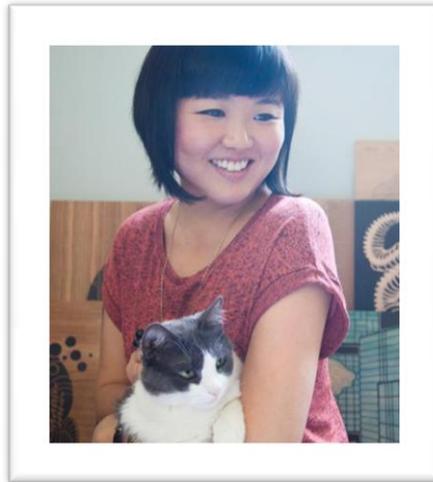


Gambar 11. *Silver Lining*, Oil and silver leaf on canvas, 12.7 × 17,7 cm, 2010.
Sumber: keane-eyes.com, 2016.

Awalnya karya-karyanya memperlihatkan mata anak-anak sayu dan sedih, karya Margaret Keane sekarang menampilkan figur anak-anak bahagia, hewan, atau keduanya, semua dengan besar-mata, di tempat-tempat yang menyenangkan. "Mata anak-anak yang saya gambarkan merupakan ekspresi dari perasaan terdalam saya sendiri. Mata adalah jendela jiwa," jelas Margaret (margaretkeane.com 2015, arsip online). Mata menjadi salah pusat perhatian perupa dalam membuat karya.

Karya-karya dari Margareth Keane perupa bisa mempelajari bagaimana ia menggambar mata dengan ekspresi senang ataupun sedih sehingga dapat menyampaikan perasaan sebuah karya, dengan mata besar tidak sesuai ukuran aslinya seperti mengalami distorsi. Karya perupa juga memiliki kecenderungan yang sama dengan Margaret Keane.

5. Audrey Kawasaki



Gambar 12. Audrey Kawasaki.
Sumber: www.facebook.com, 2016

Audrey Kawasaki adalah seniman perempuan kelahiran Los Angeles tahun 1982. Karyanya dikenal dengan ilustrasi cantik, ia juga dikenal dengan karyanya yang menggambarkan *potrait* wanita dengan nuansa misterius dan sentuhan erotis, dengan sentuhan Art Nouveau di padukan dengan gaya ilustrasi *manga* Jepang.

Ciri khas lainnya adalah mata yang digambarkan selalu terlihat sayu. Lukisan Audrey selalu memakai cat minyak di atas kayu, karena ia ingin membangun atmosfer dengan karyanya. Menurutnya, tekstur kayu membuat nyaman dalam bekerja dan terkadang menimbulkan nostalgia (kopikeliling.com 2015, arsip online).



Gambar 13. *Deep Waters*. Oil, acrylic, and graphite on wood panel, 36×24 cm, 2012.
Sumber: www.audrey-kawasaki.com, 2016



Gambar 14. Ei.En. *Hand-colored intaglio prints*, 2013.
Sumber: www.audrey-kawasaki.com, 2016

Selain mata, rambut adalah yang menjadi pusat perhatian perupa dalam berkarya. Rambut-rambut yang dibuat Audrey terkesan tidak realistis namun terkesan hidup. Perupa juga membuat rambut yang dibuat berlebihan dengan goresan-goresan surai rambut. Bagi banyak perempuan rambut adalah mahkota perempuan, karena itu bagi

perupa hal terpenting dalam menggambarkan seorang perempuan adalah rambutnya.

6. Jared Hodge and Lindsay Cibos

Jared Hodge dan Lindsay Cibos adalah pembuat *Peach Fuzz*, sebuah grafik novel berseries yang bercerita tentang Peach dan pemiliknya yang masih muda. Mereka adalah *illustrator*, salah satu karya mereka adalah *Digital Manga Workshop*. Mereka menetap di Florida, jika ingin mengunjungi mereka dapat ke Web yang bernama jaredandlinsay.com.





Gambar 15. Cara membuat gambar antropomorfis.
Sumber: *Draw Furies - How to Create Anthropomorphic and Fantasy Animals*

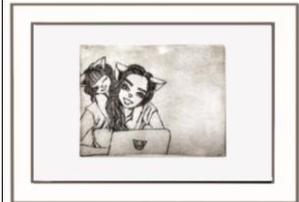


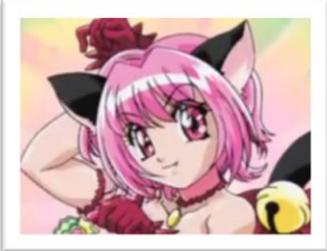
Gambar 16. Cara membuat gambar antropomorfis.
Sumber: *Draw Furies - How to Create Anthropomorphic and Fantasy Animals*

Jared dan Lindsay menggambarkan berbagai bentuk antropomorfis dalam *Draw Furies*, dua diantaranya adalah perempuan setengah kucing. Digambarkan dengan rambut pendek dan rambut

panjang. Dari karya mereka ini perupa banyak mendapatkan referensi untuk menggambar sosok antropomorfis perempuan kucing.

Karya – Karya feminis seniman perempuan ini memiliki persamaan dengan perupa dari tema yang di angkat. Berikut tabel 1, persamaan dan perbedaan seniman referensi dan perupa, ialah:

No.	Nama Seniman	Persamaan	Perbedaan
1.	<p>Theresia Agustina Sitompul</p>  <p>Karya Theresia</p>  <p>Karya Perupa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tema feminisme yang dipilih Theresia serupa dengan perupa. • Kemiripan <i>subject matter</i> mengangkat ibu dan anak • Teknik cetak dalam, yaitu etsa dan <i>drypoint</i> yang dipilih Theresia sama dengan teknik perupa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualisasi yang di tampilkan Theresia lebih realistis sedangkan visual yang perupa tampilkan adalah bentuk antropomorfis, penggabungan perempuan dan kucing.
2.	<p>Kiki Smith</p>  <p>Karya Smith</p>  <p>Karya perupa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan terlihat pada pemanfaatan teknik pada teknik cetak dalam/etsa pada karya yang diciptakannya sama dengan perupa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan terlihat pada bentuk penggambaran visual yang ditampilkan Smith biasanya hewan atau tubuh perempuan, ia tidak mengangkat tema tentang ibu dan anak.
3.	<p>Tokyo Mew Mew</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan terlihat pada bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaannya jika perupa menggam-

	 <p>Ichigo Momomiya</p>  <p>Karya perupa</p>	<p>antropomorfis, perempuan setengah kucing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penggambaran seperti karakter <i>manga</i> pada umumnya yang memiliki mata yang besar. 	<p>barkan Merycat berambut panjang sedangkan Ichigo berambut pendek.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan teknik, terlihat dari teknik yang digunakan karakter Ichigo ditampilkan dalam kartun dan komik sedangkan perupa menggunakan teknik cetak dalam.
4.	<p>Margaret Keane</p>  <p>Karya Keane</p>  <p>Karya perupa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan terlihat pada bentuk mata yang menjadikan terpenting dalam setiap karya Keane, dengan bentuk distorsi, karena ukuran mata yang lebih besar dari aslinya sama halnya dengan mata yang perupa tampilkan. Mata manusia bercampur kartun dengan ukuran yang besar. Perupa banyak terpengaruh dari bentuk mata yang dibuat oleh Keane. • Persamaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan objek terlihat pada penggambaran figur anak-anak, sedangkan pada karya perupa menampilkan figur ibu dan anaknya. • Perbedaan teknik terlihat pada jenis teknik yang digunakan Keane adalah cat minyak dengan teknik lukis sedang perupa menggunakan teknik cetak dalam.

		<p>karya perupa dengan Keane juga dalam karya ini perupa membuat figur anak-anak</p>	
5.	<p>Audrey Kawasaki</p>  <p>Karya Audrey</p>  <p>Karya perupa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan karya Audrey dengan perupa terlihat pada penggambaran sosok perempuan dengan visual yang cantik, berambut panjang yang terurai . 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan karya Audrey dengan perupa, terlihat pada teknik yang digunakan. Audrey menggunakan teknik lukis di atas kayu • Perbedaan karya Audrey dengan perupa terlihat pada mimik wajah yang ditampilkan, Audrey menampilkan kesan sendu dan gelap, sedangkan perupa menampilkan kesan yang lebih ceria.

6	 <p>Karya Jared and Lindsay</p>  <p>Karya perupa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan karya Jared dan Lindsay dengan karya perupa terlihat pada visual yang ditampilkan yang memadukan sosok perempuan dan kucing. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan karya perupa dengan Jared dan Lindsay terlihat pada detail pembentukan makhluk antropomorfisnya, Perupa hanya memakai telinga dan hidung kucing, sedangkan Jared dan Lindsay memakai detail bulu-bulu kucing dibagian wajahnya.
---	---	--	---

C. Kerangka Teori

Penciptaan karya seni membutuhkan berbagai kajian teori yang terkait di dalam penulisan, sehingga dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya. Teori terkait seperti seni grafis, cetak dalam, feminisme, kontemporer, dan antropomorfis, uraiannya sebagai berikut:

1. Seni Grafis

Seni Grafis adalah bagian dari seni rupa murni dua dimensi, pada umumnya terwujud diatas kertas sebagai hasil kerja mencetak dengan lempengan batu, logam, linoleum, kayu, lembar sablon, dan lain-lain,

yang pada permukaannya terlebih dulu seorang seniman telah mengungkapkan gagasan dan cita rasa seninya dalam bentuk goresan, cukilan, torehan, guratan, sapuan, dan sebagainya (Bangun 2011, h.62).

Ada berbagai teknik berbeda dalam membuat karya seni grafis, menurut Mikke Susanto ada beberapa proses cetak, yaitu:

- a. Cetak dalam atau *intaglio* adalah teknik cetak dengan penggoresan/pengguratan objek ke atas permukaan bidang datar. Biasanya plat tembaga, aluminium, kuningan atau seng digunakan sebagai bahan utama dan permukaan cetak dibentuk dengan teknik etsa, *engraving*, *drypoint* atau *mezzotint*.
- b. Cetak datar atau planografi dan lithografi, sistem cetakan dengan plat yang gambarnya sama tinggi dengan permukaan litograf. Metode percetakan dengan batu sebagai acuan, yang gambarnya sama tinggi dengan permukaan, karena prosesnya membutuhkan batu lito, sehingga ada alternatif lain yaitu *kitchen litho*, alatnya menggunakan alat-alat yang ada di dapur.
- c. Cetak *offset* merupakan proses cetak yang hampir sama dengan proses kimiawi cetak, *lithografi*. Perbedaan pokoknya dengan lithografi adalah penggunaan plat logam sebagai penggunaan batu dan pemakaian tambahan silinder untuk lembaran karet (*rubber blanket*). Cetak ini di temukan pada tahun 1906 oleh seorang Jerman yang bermigrasi ke Amerika, Casper Herman.

- d. Cetak saring atau sablon, menggunakan medium kain *screen* yang memiliki jaringan sangat halus dan fleksibel. Perkembangan zaman membawa membuat seni jenis manual ini menjadi serigrafi, karena kemudahannya untuk dicetak di atas kain teknik cetak ini digunakan dalam perindustrian tekstil, seperti kaos, tas, kain, dan lain sebagainya.
- e. Cetak tinggi atau *relief print*, adalah teknik cetak yang permukaannya yang tercetak adalah bagiannya yang tinggi sehingga bagian yang tercukil akan menjadi putih. Bahan utamanya bisa berupa papan MDF, *hardboard*, atau karet lino.

Dapat disimpulkan seni grafis adalah karya seni dua dimensi yang hasil karyanya berupa sebuah cetakan di atas kertas maupun kain. Ada berbagai teknik berbeda dalam proses pembuatan seni grafis seperti teknik cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, cetak saring, dan cetak offset. Ada beberapa alat dan bahan yang berbeda disetiap teknik tersebut. Para pegrafis biasanya membatasi hasil cetakannya untuk menjaga keaslian karyanya.

Ada dua alasan untuk memilih menghasilkan sebuah karya cetak yang orisinal, pertama untuk mendapatkan hasil salinan yang sama dari karya tersebut, oleh karena itu karya grafis terbilang murah dibandingkan karya dua dimensi lain. Alasan kedua hasil karya grafis memiliki karakteristik dan kualitas gambar yang berbeda sehingga memiliki ciri khasnya sendiri. Contohnya sebuah karya linocut memiliki sebuah proses

yang tidak mudah karena penggunaan tintanya tidak seperti sebuah lukisan yang menggunakan kuas, tetapi tinta di lapisi di lino yang telah dicukil menggunakan roll. Sedangkan dalam proses etsa sebelum di cetak plat harus dilapisi cat lalu digurat setelah itu ada proses perendaman dengan bahan kimia.

2. Cetak Dalam/*Intaglio*

Cetak dalam atau *intaglio* (*Cavo-rilievo*), merupak teknik dalam seni cetak dengan media acuan plat metal yang kemudian ditoreh langsung dengan jarum etsa (*scraper*) atau melalui proses pengasaman sehingga plat tergigit asam. Proses pencetakan dilakukan dengan tekanan yang kuat dengan memakai mesin press khusus, karena tinta yang akan dipindahkan pada kertas tidak berada di permukaan plat melainkan dalam cekungan hasil penggarapan plat, etsa dan *drypoint* (Susanto 2002, h.195).

a. Etsa /*etching*

Etsa merupakan teknik cetak dalam/*intaglio* dalam seni grafis, bahan-bahan yang diperlukan untuk teknik etsa berbeda dengan *intaglio* lainnya. Dalam etsa sebelum menggurat plat kita harus melapisi plat dengan tinta. Alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat sebuah karya etsa ialah plat (aluminium, kuningan atau tembaga), tinta/cat pelapis, paku untuk menggurat, cairan asam, tinta dan kuas/alat *totol*.

“The essential difference between etching techniques and the other intaglio methodes is that the marks are not achieved by incising or scraping the metal. The image is developed by corroding the metal plate with acid, using acid-resistant ground to protect the areas not to be etched”(Martin 1999, h. 84).

Terjemahan:

“Perbedaan penting antara teknik etsa dan metode intaglio lainnya adalah bahwa tanda yang dicapai bukan hanya dengan mengiris atau goreskan logam. Gambar yang dikembangkan oleh korosi pelat logam dengan asam, daerah yang menggunakan asam untuk melindungi daerah-daerah tidak tergores” (Martin 1999, h. 84 diterjemahkan oleh perupa).

Membuat sebuah karya etsa kita harus mempersiapkan alat dan bahannya, siapkan plat, lapiasi plat dengan tinta berwarna gelap secara merata untuk menutupi permukaan plat. Setelah plat yang dilapisi mengering gambar diatas plat, lalu gurat dengan paku sesuai dengan gambar yang dibuat. Rendam plat yang telah digurat kedalam cairan asam dapat menggunakan HCL atau FeCl (*Ferric Chloride*), inilah yang disebut dengan proses pengasaman, diamkan beberapa saat sampai bagian digurat terkikis.

Angkat dan siram dengan air sampai cairan asam bersih, lalu hapus tinta menggunakan *thinner*. Setelah tinta bersih akan nampak bagian yang digurat terkikis dan nampak lebih ke dalam. Proses pencetakan mungkin sama dengan teknik cetak dalam lainnya. Siapkan tinta lalu di *total* bagian yang telah digurat. Setelah itu siapkan kertas yang lembab, taruh kertas dibagian bawah dan plat dibagian atas, lalu press dengan mesin cetak.

Ada pula proses tambahan dalam membuat karya intaglio lainnya, seperti: *aquatint*, *soft-ground etching*, *sugar-lift process*, dan

etched textures. *Aquatint* adalah proses untuk membuat gradasi dalam karya etsa, seperti dari putih ke abu-abu sampai hitam. Menghasilkan warna yang transparan seperti gambar akuairel (Susanto 2002, h.14). Untuk mendapatkan hasil maksimal lakukan proses *aquatint* lebih dari satu kali.

b. Drypoint

Jika etsa memiliki proses yang rumit dengan proses pengasaman berbeda dengan teknik *drypoint*, proses cetaknya hanya menggrurat plat aluminium atau akrilik lalu dicetak seperti dasar cetak dalam yang lain bagian yang digurat adalah bagian yang akan tercetak.

“Because it is the simplest and most direct of intaglio processes, drypoint is and interesting introduction to working metal, especially if you have limited access to printmaking facilities. The technique consists of scratching into the surface of metal plate using is used to score the surface, which cause ridge of metal – called the burr – to be thrown up on one or both sides of the line”(Martin 1999, h.35).

Terjemahan:

“Karena ini adalah yang paling sederhana dan paling cepat dalam proses intaglio/cetak dalam, drypoint sangat menarik dikerjakan dilogam, terutama jika anda memiliki keterbatasan fasilitas seni grafis. Teknik ini terdiri dari menggrurat ke permukaan pelat logam yang digunakan untuk mencetak permukaan, yang menyebabkan punggung logam-disebut duru-untuk dilempar pada satu atau kedua sisi garis” (Martin 1999, h.35 diterjemahkan oleh perupa).

3. Feminisme

Feminisme berasal dari kata Latin *femina* yang berarti memiliki sifat keperempuanan. Feminisme diawali oleh persepsi tentang ketimpangan posisi perempuan dibandingkan laki-laki di masyarakat, untuk mengkaji penyebab ketimpangan tersebut untuk mengeliminasi dan

menemukan formula penyataran hak perempuan dan laki-laki dalam segala bidang sesuai dengan potensi mereka sebagai manusia (*human being*) (Nugroho 2008, h.30).

Feminisme muncul sebagai respon terhadap budaya patriaki menempatkan laki-laki sebagai sentral dalam kehidupan masyarakat, sosial, politik, dan budaya. Laki-laki dianggap lebih kuat secara fisik dan mampu berpikir rasional, sedangkan perempuan emosional, lemah lembut, dan tidak mampu mengambil keputusan, sehingga pemikiran tersebut beranggapan bahwa laki-laki lebih baik dari perempuan, karena hal ini muncullah berbagai macam gerakan yang memperjuangkan kesetaraan gender yang meminta hak-hak perempuan di dalam masyarakat (Aneogrejeki dan Tridjata 2008, h. 89-90).

Chris Weedon mengajukan definisi tentang sistem patriarkal dalam *Feminist Practice dan Poststructuralist Theory* (1987) sebagai berikut:

Istilah ‘patriarkal’ mengacu pada hubungan kekuatan di mana kepentingan perempuan dianggap lebih rendah dari pada laki-laki. Hubungan kekuatan ini memiliki banyak bentuk mulai dari penggolongan pekerjaan menurut jenis kelamin dan pemberdayaan dalam organisasi sosial, hingga norma feminitas yang diinternalisasikan dalam kehidupan kita. Kekuatan patriarkal bertumpu pada makna social yang berdasarkan pada jenis kelamin (Gamble 2004, h.3-4).

Pada hakikatnya gerakan feminisme mempunyai tiga ciri dasar, yaitu: ‘menyadari’, dengan adanya rasa sadar perempuan bisa mengetahui bahwa sesungguhnya gerakan feminisme itu perlu dipelajari, selanjutnya adalah ‘mencari tahu’ tentang perkembangan dan sejarahnya. Yang terakhir adalah ‘melakukan gerakan’. Jika ciri dasar tersebut dapat

dipahami dan diaplikasikan maka dapat mengetahui tentang gerakan feminisme (Abdurrahman 2013, arsip online).

Ada beberapa kesalahpahaman mengenai feminisme, seperti feminisme tidak membenci kaum laki-laki dan tidak juga harus melemahkan laki-laki untuk mencapai kesetaraan. Memang harus melakukan dekonstruksi maskulinitas, hal ini dilakukan bukan untuk memperkuat satu jenis kelamin dengan mengorbankan yang lain (Devi 2015, arsip online).

Mariam Kramnick mengatakan:

“Perempuan yang ideal itu adalah perempuan yang aktif dan cerdas, perpaduan antara tanggung jawab kenegaraannya dan keluarga, terbebas dari pekerjaan yang membosankan dan merendahkan derajat” (Gamble 2004, h.20).

Dapat disimpulkan bahwa feminisme adalah sebuah gerakan untuk memperoleh kesetaraan *gender*, agar perempuan tidak hanya harus mengurus keluarganya saja di rumah. Saat perjuangan itu berlangsung perempuan selalu dianggap lemah, sebagai makhluk yang hanya harus diam di rumah dan laki-laki dianggap makhluk kuat yang harus bekerja. Kesetaraan *gender* dilakukan bukan bertujuan untuk menjatuhkan laki-laki, karena perempuan hanya ingin mendapatkan hak yang sama, sehingga dapat memiliki kesempatan yang sama seperti mendapat pendidikan yang tinggi dan pekerjaan yang layak. Agar tidak lagi direndahkan perempuan juga harus menjadi cerdas, bertanggung jawab pada keluarganya dan selalu menjaga derajat dan martabatnya, sehingga perjuangan para feminis tetap dapat dipertahankan.

4. Feminisme Indonesia

Menurut Auritsniyal, pergerakan feminisme di Indonesia berawal dari Kartini, yang dikenal sebagai 'Ibu Emansipasi', tentang suratnya 'Habis Gelap Terbitlah Terang', yang bertuliskan tentang peningkatan pendidikan perempuan di Indonesia, reformasi perkawinan, seperti poligami dan kawin paksa yang dianggap merendahkan kaum perempuan. Hingga saat ini banyak berbagai organisasi perempuan mempertahankan segala bentuk perjuangan yang telah dilakukan sebelumnya. Gerakan feminisme di Indonesia adalah gerakan transformasi perempuan untuk menciptakan hubungan antarsesama manusia yang secara fundamental baru, lebih baik, dan lebih adil.

Gerakan perempuan merupakan gerakan transformasi sosial yang bersifat luas, yang merupakan proses penghapusan atau penyingkiran segala bentuk ketidakadilan, penindasan, dominasi, dan diskriminasi dalam sistem yang berlaku dimasyarakat (Auritsniyalfirdaus 2012, Arsip online).

Gerakan feminis di Indonesia berbeda dengan gerakan feminis di Barat, pergerakan dilakukan bukan untuk menyerang laki-laki tetapi merupakan gerakan perlawanan terhadap sistem yang tidak adil dari sistem patriarki. Bahwa perempuan yang sudah menikah harus menuruti keputusan suaminya dan tidak boleh membantah, hal itu terjadi karena sistem budaya yang ada di Indonesia, sehingga perempuan tidak memiliki hak untuk mengemukakan pendapatnya dikarenakan sistem dalam budaya.

Di Barat pergerakan feminis terjadi karena menunjuk laki-laki sebagai biang permasalahan, sedangkan di Indonesia menurut Kartini, penindasan perempuan sebagai bagian dari permasalahan sistem budaya masyarakat. Organisasi feminis di Indonesia pertama kalinya dibentuk oleh perkumpulan para istri, pada tahun 1929 ada organisasi bernama PPII Perikatan Perkumpulan Istri Indonesia.

Mereka memperjuangkan tentang kedudukan perempuan dalam perkawinan, pencegahan kawin paksa, pendidikan, peningkatan harga diri, dan perlindungan anak. Saat ini perempuan dapat menggunakan haknya sebagai ibu yang juga bekerja, yang tidak lagi hanya memikirkan kepentingan domestiknya saja. Konsep ideal seorang perempuan adalah sebagai ibu rumah tangga, meskipun berkarir di sektor publik tetap mementingkan rumah tangganya (Nugroho 2008, h.88 dan h.158).

Kebanyakan kaum feminis di Indonesia adalah seorang istri dan ibu yang memiliki anak, mereka memperjuangkan hak-haknya dalam rumah tangga, karena itu kaum feminis di Indonesia tidak membenci laki-laki, yang tidak menikah karena takut haknya terenggut. Pengertian feminisme yang seperti inilah yang dianggap menyimpang, karena sesungguhnya para feminis tidak membenci siapapun, mereka hanya memperjuangkan apa yang menjadi haknya di masyarakat.

Walau kadang banyak yang ditakutkan dalam sebuah lembaga pernikahan, dalam budaya Timur posisi laki-laki memang lebih dominan dibandingkan perempuan. Para perempuan harus mendapatkan orang yang

tepat jika ingin tetap didukung dalam berbagai kegiatannya di luar kehidupan rumah tangganya, sehingga mimpinya bisa terwujud meski sudah menikah.

Aquarini Priyatna mengatakan:

“The right person bagi saya adalah orang yang siap fleksibel untuk perubahan, bukan laki-laki yang nyaman dengan posisi dominan, dan bukan juga yang nyaman dalam posisi subordinat. Orang yang tepat adalah orang yang bersedia berkompromi dengan kebutuhan dan situasi suami istri, sehingga perkawinan menjadi intitusi yang seimbang” (Aquarini 2006, h.29).

5. Seni Rupa Kontemporer

Seni kontemporer (*Contemporary Art*) adalah suatu hasil karya-karya seni yang lebih menekankan pada kebebasan media dan ekspresi dalam menciptakan karya seni di lingkungan masyarakat. Seni kontemporer adalah sikap kultural yang menyimpang dari prinsip-prinsip seni modernisme (Sudira 2010, h.57).

Seni rupa kontemporer Indonesia diasumsikan sebagai seni yang berkecenderungan untuk menyampaikan berbagai gagasan dalam kaitan dengan kompleksitas persoalan kemanusiaan di sekitarnya. Hal ini dilatarbelakangi oleh ketidakmampuan seni rupa modern untuk mewadahi berbagai gagasan tersebut, sehingga pada akhirnya para seniman melakukan terobosan-terobosan kreatif seperti pencarian dan perluasan medium baru (Saidi 2008, h.10).

Seni rupa kontemporer Indonesia diasumsikan sebagai seni yang berkencerungan untuk menyampaikan berbagai gagasan dalam kaitan

dengan kompleksitas persoalan kemanusiaan di seputarnya. Seni rupa kontemporer adalah seni yang cenderung diperuntukkan bagi pemikiran daripada penikmatan aspek visual, karena berbagai gagasannya, seniman kontemporer menggunakan struktur pola ucap naratif secara simbolik (narasi simbolik) (Saidi 2008, h.10 – 11).

Ditegaskan bahwa kata *kontemporer* yang diletakkan pada frasa seni rupa bukan merupakan istilah yang merujuk pada sebuah aliran atau gaya berkesenian, melainkan hanya sebuah aktivitas berkesenian yang dianggap terkini pada setiap zaman oleh pengamat yang hidup pada setiap zaman bersangkutan (Saidi 2008, h.18).

Seni rupa kontemporer dapat diartikan sebagai aktivitas kesenian pada saat ini atau yang dilakukan saat ini. Kebebasan yang ditawarkan dalam seni rupa kontemporer tidak dibatasi oleh medium, media, teknik, ataupun material tertentu. Hal ini memungkinkan menggabungkan teknik yang konvensional dengan non-konvensional sehingga dapat menciptakan karya yang berbeda.

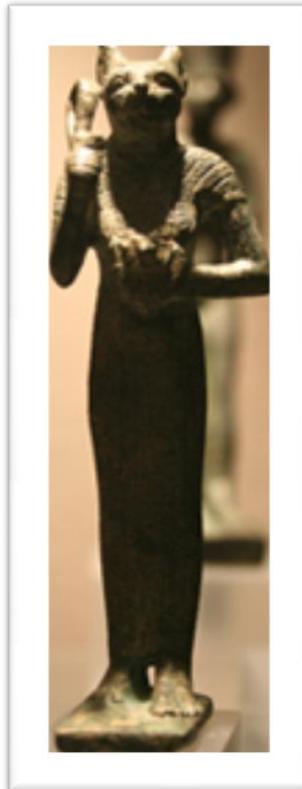
Sosok yang ditampilkan dalam seni rupa kontemporer juga boleh tidak harus menyamai bentuk asli, bahkan bisa di distorsi sedemikian rupa. Karena sebuah karya kontemporer tidak mementingkan visual sebagai yang utama tetapi konsep yang mendalam yang dipikirkan secara matang. Karya seni kontemporer juga sangat aktual (terkini), karena ide utamanya adalah segala macam bentuk yang ada di masyarakat saat ini.

6. Antropomorfis

Antropomorfis berasal dari bahasa Yunani, *anthropos* (manusia) dan *morphe* (bentuk), yang secara harfiah berarti “manusia bentuk”. Hal ini digunakan untuk menggambarkan konsep Antropomorfis tersebut untuk menganggap karakteristik manusia untuk makhluk non-manusia atau benda. Mengacu pada dewa-dewa, yang setengah manusia dan setengah hewan, tumbuhan, atau benda-benda mati (Johannurdiansyah 2011, arsip online).

Disimpulkan bahwa figur antropomorfis adalah penggabungan manusia dengan hewan, tumbuhan atau benda menjadi makhluk yang dapat mengacu pada dewa atau dewi. Terdapat berbagai dewa dalam mitologi Mesir, Firaun meyakini bahwa ia dibantu oleh tiga belas dewa dan dewi dalam pemerintahannya, yaitu dewa-dewi Isis, dua di antara berkepala kucing, figur antropomorfis tersebut yaitu Bastet dan Sekhmet. Bastet mewakili Mesir Hilir (Mesir Timur) dan Sekhmet mewakili Mesir Atas (Mesir Barat). Jika Bastet disebut Dewi dari Timur (*Lady of East*) sedangkan Sekhmet Dewi dari Barat (*Lady of West*). Bastet dan Sekhmet sama-sama berkepala kucing, jika Bastet dilambangkan dengan warna hijau, Sekhmet dilambangkan dengan warna merah. Keduanya ditugaskan untuk melindungi daerahnya masing-masing demi kedamaian dan keamanan dalam pemerintahan Firaun.

a. Bastet

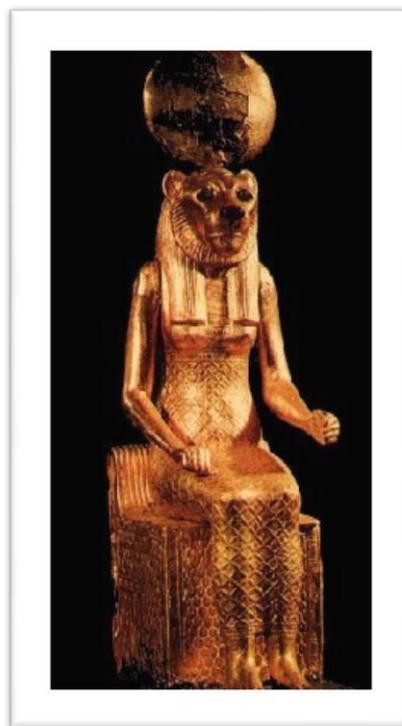


Gambar 17. Bastet.
Sumber: www.ancientegyptonline.co.uk

Bast (dikenal sebagai “Bastet”, dengan penekanan pada “t” untuk diucapkan) adalah salah satu dewi yang paling populer dari Mesir kuno. Pada umumnya dia dianggap sebagai dewi kucing, awalnya ia memiliki kepala singa atau kucing gurun pasir dan itu tidak lagi, saat Kerajaan Baru ia menjadi eksklusif yang berhubungan dengan kucing peliharaan. Ia tetap setia dengan asal-usulnya dan mempertahankan aspek perangnya. Keperibadiannya suka bermain, anggun, penyayang, cerdik dengan kekuatan sengit dari singa betina (Hill 2010, arsip online).

Bastet adalah dewi api, memiliki dua sisi keperibadian, jinak dan agresif. Sisi jinak dan lembutnya ditampilkan dalam tugasnya sebagai pelindung rumah dan wanita hamil. Sisi agresif dan ganasnya secara alami terlihat dalam sebuah pertarungan di mana Firaun berkata untuk membantai musuhnya (egyptianmyths.net 2014, arsip online).

b. Sekhmet



Gambar 18. Sekhmet.
Sumber: crystalink.com

Sekhmet (Sakhmet) namanya berasal dari Mesir *sekhem* yang artinya kekuasaan atau kekuatan dan sering diterjemahkan sebagai 'Kuasa' atau 'Dia yang Maha Kuasa'. Digambarkan sebagai wanita berkepala singa, dengan piringan matahari di kepalanya, dalam

patungnya ia memegang ankh kehidupan (sama halnya dengan Bastet) (Hill 2010, arsip online).

Saat ini banyak wanita melihat Sekhmet sebagai sumber kekuatan, kemandirian dan ketegasan, dan memperbesar frekuensi kedudukannya. Sekhmet menjadi simbol perempuan modern. Dia sebagai penyembuh, pembawa keadilan, dan sebagai pelindung, namun penekanannya telah bergeser. Secara alami Sekhmet telah berubah dari kekuatan dari kehancuran menjadi ikon dari kekuatan perempuan yang ada (Crystalink 2012, arsip online).

Bastet dan Sekhmet dapat menjadi perspektif perupa dalam membuat penciptaan karya, yang memiliki kesamaan yaitu sama-sama berkepala kucing dengan ketangguhan yang ia miliki. Begitu pula dengan karakter mereka yang dapat mewakili perempuan saat ini. Bastet di ketahu sebagai kucing penjaga rumah dan pelindung wanita hamil yang memiliki sifat lemah lembut, sama halnya dengan seorang ibu, yang mengurus anaknya dengan lemah lembut. Ketika perang Bastet dan Sekhmet adalah pemimpin perang yang terkenal kuat dan tangguh, mereka adalah wanita. Jika dikaitkan dengan perempuan sekarang yang bekerja, mereka harus kuat dan tangguh untuk menjalankan pekerjaannya, apalagi seorang ibu yang bekerja tenaganya harus terbagi dengan mengurus rumah dan pekerjaannya.

7. Metafora diri

Metafora dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan.

Metafora adalah sebuah permainan bahasa yang identik dengan penamaan sesuatu. Hal ini dikemukakan Aristoteles yang merumuskan metafora sebagai “pengaplikasian sesuatu dari sebuah nama yang menjadi milik sesuatu yang lain” (Saidi 2008, h.30).

Metafora dapat diartikan sesuatu yang mengungkapkan bukan makna sebenarnya untuk membandingkan atau menyamakan sesuatu menjadi sesuatu yang lain. Sehingga dapat di rangkum metafora diri adalah mengandaikan diri perupa yang menamai diri sendiri sebagai tokoh utama dalam karya bernama Merycat. Membuat karakter Merycat dibutuhkan imajinasi dengan berbagai bentuk kegiatan yang dilakukan Merycat sebagai perempuan. Imajinasi sendiri sangat penting dalam proses kreativitas yang nantinya akan tercipta sebagai sebuah karya.

Imajinasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian

berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang atau bisa disebut khayalan.

Kreativitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah kemampuan untuk menciptakan, daya cipta, perihal berkreasi dan kekreatifan.

Ada sebuah *quotes* dari Albert Einstein ialah:

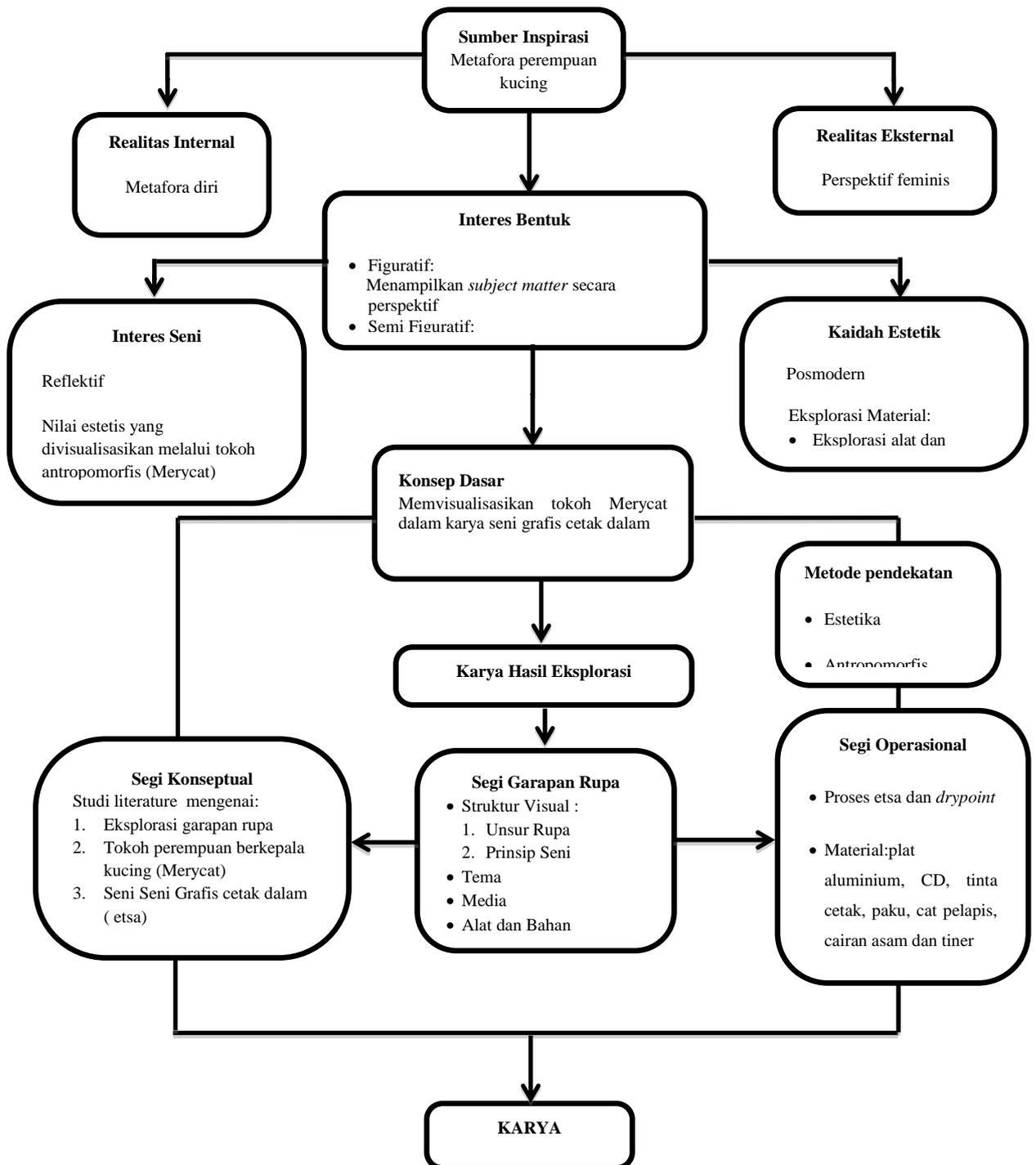
“Imagination is more important than knowledge. Knowledge is limited. Imagination encircle the world” (Khoiri 2013, Arsip online).

Imajinasi memang jauh lebih penting daripada (sekedar) pengetahuan. Ungkapan ini sangat meyakinkan karena yang mengungkapkan adalah seorang saintis, ilmuwan, orang yang terbiasa dengan dunia (ilmu) pengetahuan empirik (Khoiri 2013, Arsip online).

Membuat sebuah sosok metafora diri dibutuhkan imajinasi dan kreativitas sehingga dapat terbentuk Merycat yang akan mewakili perupa dalam karya yang akan perupa ciptakan. Pernyataan di atas menunjukkan bahwa imajinasi merupakan sesuatu yang penting dalam proses berkreasi sehingga menghasilkan sebuah karya yang kreatif.

D. Kerangka Berpikir

Penciptaan Karya berjudul “*I Will Tell You My Wish: Harapan Pribadi tentang Masa Depan melalui Narasi Visual Metafora Perempuan Kucing pada Karya Seni Grafis Cetak Dalam*”.



E. Metodologi Penelitian

Narrative Based Practice (NBP) merupakan sebuah praktik penelitian berbasis narasi atau cerita. Narasi dan cerita menjadi bagian penting dalam praktik seni ini. Tidak perlu cerita yang sulit untuk dimengerti cukup dengan cerita yang sederhana yang bisa menimbulkan empati dan perhatian dari orang lain. Jika tidak ada narasi maka tidak akan ada cerita yang akan diungkapkan dalam sebuah praktik seni.

“Stories, quite simply, are one way of depicting reality and of revealing what lies beneath of surface of events. there are interested in meaning rather than the recitation of 'fact'. They help us explore what if significant. They take full account of the human dimension. They are concerned with the interpretation of experience. They invite empathy and participation” (Brophy 2009).

Metode *narrative based practice* sesuai dengan praktik penciptaan karya ini, karena karya ini dimulai dalam bentuk naratif tentang perupa yang melihat berbagai bentuk kegiatan perempuan saat ini. Lalu, praktik seninya akan menggunakan seni grafis dengan teknik cetak dalam, yaitu etsa dan *drypoint*.

Narrative based practice value narrative in its many forms, as one of the richest meant developing under studying of information decision making, of creating and sharing knowledge and acting wisely” (Brophy 2009, h.131).

Jika dirangkum definisi dari terjemahan di atas adalah nilai dari *narrative based practice* dapat diuraikan dari berbagai bentuk, seperti mengembangkan melalui pembelajaran dari informasi untuk mengambil keputusan, menciptakan, berbagi ilmu pengetahuan, dan bertindak bijak. Maksudnya praktik berbasis narasi ini dapat menjadi wadah untuk berbagi informasi dan pengetahuan melalui praktik seni dari yang tidak tahu menjadi tahu.

“Integrity in expressing our own stories in a way that reflect our honest perception of our own reality” (Brophy 2009, h.144)

Kejujuran dalam mengekspresikan cerita dari diri sendiri dalam praktik seni adalah menjadi salah satu bagian penting dalam *narrative based practice*. Agar sesuatu yang disampaikan dengan karya naratif dapat tersampaikan dengan baik ke para apresiator.

III. PERENCANAAN MAGANG

A. Deskripsi Narasumber

Karya Seni Grafis merupakan salah satu cabang seni rupa, yang dapat dibagi menjadi beberapa proses teknik, yaitu teknik cetak dalam, cetak tinggi, cetak datar, dan cetak saring. Salah satu seniman perempuan yang berkarya dalam bidang seni grafis ialah Theresia Agustina Sitompul yang merupakan lulusan dari Institut Seni Indonesia (1999 – 2007). Adapula komunitas baru, bernama Club Etsa yang menyediakan ruang untuk proses cetak dalam khususnya etsa.

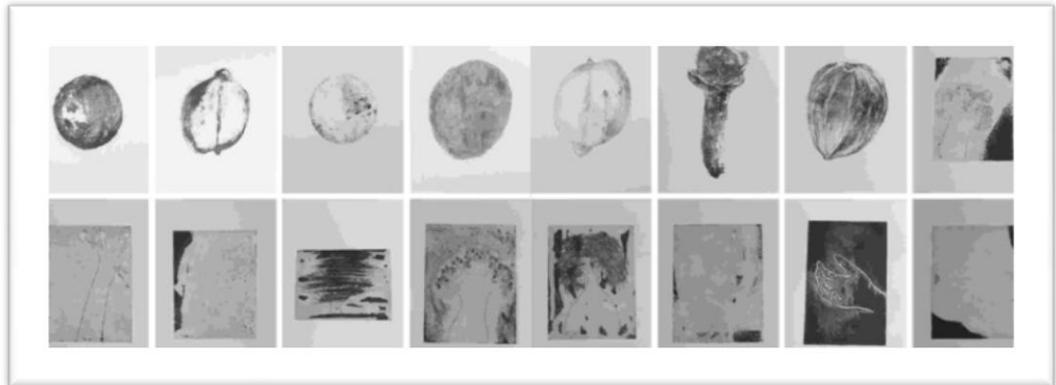
1. Theresia Agustina Sitompul

Theresia Agustina Sitompul adalah salah satu pegrafis perempuan yang masih berkarya hingga sekarang. Tere (Sapaan untuk Theresia Agustina Sitompul), lahir di Pasuruan, Jawa Timur, pada tanggal 5 Agustus 1981. Ia pemenang ketiga penghargaan Triennale Seni Grafis Indonesia IV, dengan karya cetak dalam berjudul “*Book, Prints, and Memory*” terbingkai dalam bentuk buku. Selain cetak dalam ia juga menguasai teknik relief print, tidak hanya peka dalam kemampuan teknis, namun konseptual pun ia kuasai dengan baik.

Ia aktif dalam pameran bersama sejak tahun 2000, hingga sekarang antara lain Pameran di Sanggar Ceping Unnes Semarang (2000), Refresh, Valentine Willie Fine Art Singapura (2009), Oooh Mesias, Pameran Seni

Grafis Minggiran di Bentara Budaya Yogyakarta (2009), dan Pameran Satu Abad Sultan HB IX di JNM Yogyakarta. Bahkan Ia berhasil menjadi pemenang dalam Artjog 2013 dan mendapat Residensi ke Berlin, Jerman.

Karya Theresia Agustina Sitompul:



Gambar 19. Print Series, 2012.
Sumber:indoartnow.com, 2016

2. Club Etsa

Club Etsa berdiri pada pertengahan tahun 2014, *Founder*-nya Anton Subiyanto dengan beberapa anggota seperti Gilang Fradika, Gilang Nauri, Maria Magdalena, Andika Wulansari, Marten Bayu Aji, dan Ungki Prasetyo. Sesuai namanya, Club Etsa fokus berkaryanya adalah etsa atau cetak dalam. Berbagai fasilitas seni grafis cetak dalam tersedia disana salah satunya dua mesin cetak berukuran berbeda satu berukuran A2 dan A3. Para anggotanya rutin berkarya di studio ini dengan fasilitas yang ada membuat mereka produktif.



Gambar 20. Kegiatan diskusi Club Etsa.
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.



Gambar 21. Kegiatan diskusi Club Etsa.
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.

B. Kegiatan, Lokasi dan Waktu Magang

1. Pra Magang

Sejak awal perupa sudah berkeinginan untuk magang bersama Theresia Agustina Sitompul (yang lebih akrab dipanggil Mba Tere) dan menjadi pilihan utama untuk melaksanakan magang. Dari segi konsep, yaitu tema perempuan dan teknik cetak dalam yang Mba Tere alami sangat cocok dengan tugas akhir perupa. Jadwalnya yang padat membuat perupa sedikit kesulitan mencocokkan waktu dengannya. Dengan rendah hati akhirnya Mba Tere meluangkan waktu untuk bertemu perupa, karena keterbatasan waktu juga, perupa tidak memiliki waktu untuk melakukan praktik di tempatnya, sehingga itu perupa membuat alternatif tempat lain, dengan mengunjungi Club Etsa sebagai tempat magang untuk melakukan praktik etsa disana.

2. Kegiatan Magang

Pertemuan pertama perupa dengan Theresia, dilakukan di salah satu Mall di kota Jogja. Keesokan harinya perupa baru mengunjungi rumah Theresia yang menjadi tempat magang. Hari pertama itu perupa banyak berbicara tentang perkembangan seni grafis khususnya para penggrafis perempuan yang makin berkurang. Sebuah diskusi yang menarik seputar seni grafis, khususnya cetak dalam, dengan beberapa teknik yang belum perupa ketahui. Theresia juga menunjukkan karya terbarunya yang akan

segera di pameran. Saat ini ia menggunakan kertas karbon sebagai medium pengganti tinta cetak dalam penciptaan karya seni grafisnya.



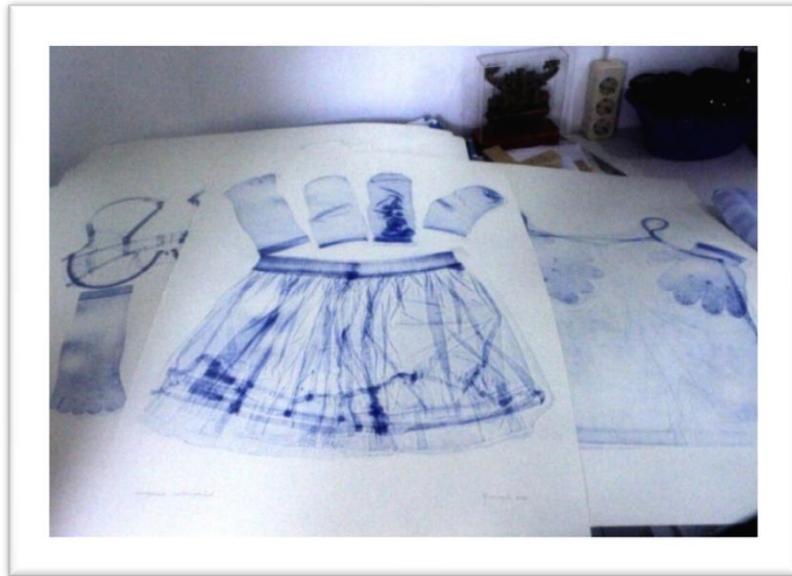
Gambar 22. Narasumber memperlihatkan karyanya.
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.

Perupa juga menunjukkan karya *drypoint* yang dibuat menggunakan CD sebagai pengganti akrilik pada Theresia. Ternyata saat masa kuliah dulu Theresia juga pernah menggunakan CD sebagai media karyanya. Menurutnya, berkarya seni grafis bisa dilakukan dimanapun selama bisa dicetak, dan dalam membuat karya lebih penting adalah ciri khas yang membuat karya tersebut bisa dikenali walau tidak dalam satu bidang yang sama.



Gambar 23. Memperlihatkan karya perupa.
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.

Banyak masukan yang diberikan dari Theresia dalam berkarya, dimulai dari ide, ia menyarankan untuk memiliki sebuah *notebook* kecil untuk mencatat semua ide, hingga saat nanti, bingung untuk membuat karya apa, bisa membuka kembali *notebook* tersebut yang dimanfaatkan sebagai bank ide. Ia juga memberi saran dalam *packaging* akhir, agar karya dapat lebih terlihat ‘wah’. Proses akhir ini lebih penting sehingga dapat menunjukkan nilai sebuah karya seni.



Gambar 24. Karya Theresia A. Sitompul.
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.

Ia juga berbagi pengalamannya sebagai seorang seniman, dosen, dan ibu. Mba Tere membagi waktunya, agar tetap bisa menjalani semua kegiatannya dengan tetap bangun pagi untuk mempersiapkan sarapan untuk anaknya atau saat malam bertanya tentang kegiatan anaknya di sekolah dan mengecek PR anaknya. Lalu, mengajar di ISI Solo sebagai dosen, tetap berkarya dan berpameran secara rutin untuk tetap menghidupkan eksistensinya sebagai seniman.

Keterbatasan waktu membuat perupa tidak bisa melakukan praktik langsung bersama Theresia. Sehingga perupa memutuskan untuk melakukan praktik tersebut di Club Etsa sebuah komunitas yang fokus khususnya untuk cetak dalam. Keesokan harinya perupa mendatangi Club Etsa dan banyak bertemu teman baru disana yang menjadi anggota komunitas tersebut diantara Dika dan Mas Kliwon. Perupa mulai membuat

karya etsa, dengan alat dan bahan yang mereka berikan. Kami menggrat plat masing-masing sambil berdiskusi tentang cetak dalam, saling berbagi pengalaman masing-masing.



Gambar 25. Perupa membuat karya etsa.
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.

Disana untuk pertama kalinya perupa menggunakan HCL, untuk proses pengikisan tinta, karena biasanya perupa menggunakan Ferric Chloride untuk proses mengasaman plat. Menggunakan HCL ternyata lebih cepat untuk mengikis plat, tapi proses kimia yang terjadi lebih kuat, sehingga tidak boleh terkena tangan karena bisa menyebabkan gatal, atau tidak boleh terlalu dekat karena uapnya bisa menyakitkan mata. Warna HCL yang bening dapat memudahkan melihat plat tersebut sudah terkikis atau belum.



Gambar 26. Perupa melakukan proses pengasaman dengan HCL.

Gambar 27. Hasil plat etsa.

Sumber: Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.

Pada hari berikutnya perupa melakukan proses pencetakan yang dibantu Mas Anton Subiyanto, merupakan ketua Club Etsa. Mas Anton orang yang *low profile*, ia tidak menggurui tapi mengajarkan dengan pura-pura tidak bisa apa-apa. Nyatanya ia membantu perupa mencetak seperti seorang profesional.



Gambar 28. Proses pemberian tinta ke atas plat.

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.



Gambar 29. Proses cetak dengan mesin press.
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.

3. Evaluasi

Kedua Narasumber memberi masukan dan motivasi yang membangun dalam proses sebelum dan sesudah berkarya. Menurut Theresia sebagai perempuan tidak perlu takut jika berkeluarga dan memiliki anak tidak bisa lagi berkarya. Selama bisa membagi waktu dengan seimbang keduanya tetap bisa dikerjakan secara bersamaan. Proses bekerja dalam seni grafis menurutnya adalah hasil cetakan yang bersih dan tidak meski hanya mencetak dikertas contohnya di kain atau di tempat-tempat lain asalkan dapat tercetak dengan baik. Ia menyarankan hasil karya, jangan hanya dibingkai biasa tapi saja, harus berani bereksplorasi.

Ia memberi contoh karya-karyanya, yang ia *packaging* menjadi buku atau kotak-kotak kayu yang bisa dibuka.

Di Club Etsa untuk pertama kalinya perupa menggunakan tinta spidol permanen yang mengganti cat semprot yang biasa perupa gunakan, untuk menutupi plat dan menggunakan HCL untuk proses pengikisan plat. Bersama Club Etsa kami melakukan evaluasi bersama dengan anggota lainnya. Sebuah karya menurut Mas Anton harus memiliki *feel*, agar tidak terasa kaku, sehingga orang bisa mengerti maksud karya yang disampaikan. Harus terus mencoba, tidak boleh merasa cepat puas. Sehingga karya yang dihasilkan dapat berkembang menjadi lebih baik. “Kerja keras itu tidak ingkar janji”, itu kata-kata Mas Anton yang tidak terlupakan bagi perupa. Menurutnya, syarat menjadi seniman hanya terus berkarya, selalu produktif. Kedua Narasumber menyarankan perupa terus bereksplorasi dari segi objek dan teknik dalam berkarya, dan tidak boleh merasa takut salah jika berkarya.

4. Lokasi Magang

Magang 1 : Jl. Perum Grahayas 1, no. E15, Druwo, Sewon.

Magang 2 : Jl. Keloran, Tirtonirmolo, Kasihan Bantul

5. Waktu Magang

Magang dilakukan pada tanggal 4 Maret sampai 2 April 2015

C. Pengalaman yang Diperoleh

Berbagai pengalaman baru perupa dapatkan dari melakukan proses magang. Theresia yang memiliki pengalaman yang luar biasa di dunia seni grafis memberi perupa banyak motivasi untuk terus berkarya. Sedangkan, di Club Etsa ada Mas Anton yang sama berpengalamannya dengan Theresia yang memberi banyak masukan membangun sebagai seorang seniman, begitu juga teman-teman baru di Club Etsa yang berusia sebaya dengan perupa sehingga bisa berbagi pengalaman dalam proses berkarya dan saling mendukung satu sama lain. Banyak juga pengetahuan baru seni grafis yang sebelumnya perupa tidak ketahui sekarang menjadi tahu.

D. Implikasi

Semua aspek dari segi berkarya di dapatkan dari proses magang, dari segi konseptual maupun segi teknis yang dapat memberi pengaruh baik dalam proses penciptaan. Secara teknis perupa mendapat alternatif lain dalam membuat karya etsa perupa mencoba mengganti cat semprot yang biasanya perupa gunakan untuk melapisi plat yang akan digurat menjadi spidol permanen, karena hasil guratan dari spidol permanen lebih rapih dan detail, dan lebih mudah dalam melapisinya. Hal ini menjadi sebuah pengalaman dan pengetahuan baru dalam bidang seni grafis, sehingga karya yang nanti diciptakan akan semakin baik.

IV. PENCIPTAAN

Bab ini membahas beberapa aspek yang dibutuhkan dalam proses pembuatan karya, diantaranya aspek konseptual, aspek visual dan aspek operasional. Berikut uraiannya:

A. Aspek Konseptual

1. Sumber Inspirasi

Sumber inspirasi dari penciptaan karya adalah perempuan berkepalakucing bernama Merycat, seorang ibu yang *multitasker* yang mampu mengerjakan segala bentuk kegiatannya sebagai ibu rumah tangga yang dapat mengurus keluarganya namun tetap dapat bekerja di luar kegiatan domestiknya. Perempuan dapat melakukan berbagai bentuk kegiatan dan dapat menunjukkan kekuatannya dalam keadaan mendesak. Kekuatan tersebut bukan kekuatan fisik yang menyamakannya dengan laki-laki tetapi kekuatan yang kasat mata yang hanya perempuan yang dapat melakukannya, seperti hamil.

Hal ini membuat perupa berharap dan berkeinginan kelak menjadi perempuan yang punya kesempatan untuk tetap bekerja dan mengurus keluarga ketika menikah nanti. Melihat berbagai kegiatan perempuan di sekeliling perupa, seperti seorang ibu yang bekerja, ia tetap harus mengurus anak dan suaminya ditengah kesibukannya di tempat kerja.

Bukan berarti ia harus menjadi kuat dan berdiri sendiri. Mandiri bukan berarti berdiri sendiri, bukan bermakna bahwa saya mampu mengerjakan segala sesuatunya sendiri atau saya bebas dengan ruang yang tak terbatas (Aqarini 2006, h.73)

Bentuk visual yang diangkat dari figur Antropomorfis perempuan berkepala kucing yang perupa beri nama 'Merycat', seperti Bastet dan Sekhmet yang merupakan dewa perang dalam mitologi Mesir. Bastet dan Sekhmet diketahui sangat kuat dan tangguh, sama dengan perempuan sekarang yang harus kuat dan tangguh jika ingin menjalani berbagai macam kegiatannya bukan hanya harus berada di daerah domestiknya saja, sehingga perempuan harus memiliki pemikiran yang maju dan berkembang.

Sifat alamiah seorang perempuan adalah hati-hati dan detail, sama halnya dengan proses pembuatan seni grafis, dan perupa memilih cetak dalam/*intaglio* dalam proses penciptaan karya seni. Karya figuratif ini diharap dapat menggambarkan berbagai kegiatan feminis yang dilakukan ketika di rumah dan diluar rumah, sebagai bentuk harapan perupa sebagai seorang perempuan.

2. Interes Seni

Interes seni reflektif sesuai dengan proses penciptaan, yang merefleksikan diri perupa tentang bayangan masa depan, yang di

pengaruhi dengan berbagai aktivitas perempuan saat ini. Pada kenyataannya perempuan zaman sekarang tidak bisa hanya diam di rumah, peningkatan kebutuhan ekonomi membuat para ibu juga harus bekerja untuk masa depan anaknya dan membantu perekonomian keluarga. Harapan perupa lewat karya ini adalah untuk seorang ibu yang bekerja dan untuk perupa di masa depan, walau harus bekerja, tetap bisa mengurus dan memiliki kehidupan yang bahagia bersama keluarganya.

3. Interes Bentuk

Interes bentuk yang diterapkan adalah bentuk semi figuratif karena menampilkan objek makhluk hidup yang bentuknya telah diubah, karena tokoh utama dalam karya ini adalah makhluk Antropomorfis wanita berkepala kucing, bernama Merycat. Bentuk visualnya tentu tidak digambar secara realistis, dengan penggantian kepala manusia dengan kepala kucing ditambah dengan penambahan rambut di kepala kucing itu.

4. Prinsip Estetika

Prinsip estetik kontemporer dipilih karena dapat meleburkan batasan-batasan yang ada pada seni grafis sebelumnya, yang bersifat modern selain dari jenis wacananya yang bersifat aktual (terkini) sehingga membebaskan perupa dalam membuat karya. Seni rupa kontemporer

berorientasi bebas, tidak menghiraukan batasan-batasan kaku seni rupa yang oleh beberapa pihak dianggap baku (Susanto 2012, h. 355). Kegiatan perempuan yang ada di era ini menjadi inspirasi perupa dalam membuat karya sehingga prinsip estetika kontemporer yang aktual cocok untuk mengembangkan penciptaan.

B. Aspek Visual

1. *Subject Matter*

Penciptaan karya yang perupa jadikan sebagai *subject matter* adalah “Metafora Perempuan Kucing” kedalam beberapa sub, yaitu;

- a. Memvisualisasikan sosok Merycat dengan bentuk semi figuratif sebagai sosok Antropomorfis sesuai dengan imajinasi perupa. Merycat adalah perempuan dewasa berwajah kucing, yang diambil untuk menjadi ciri khas agar nampak seperti kucing adalah telinga dan hidungnya
- b. Menunjukkan potensi perempuan untuk menjadi sosok *multitasking*, sehingga dapat mengerjakan berbagai pekerjaan dalam waktu yang hampir bersamaan.
- c. Memvisualisasikan perempuan era sekarang yang dapat membantu keluarganya untuk bekerja diluar rumah.
- d. Menggambarkan perempuan yang bahagia dalam kehidupannya.
- e. Jika di dalam seminar tidak ada objek visual laki-laki yang ditonjolkan dalam penciptaan tugas akhir akan ada sosok tambahan

yang akan menjadi pelengkap karya ini ada Leocat, suami dari Merycat berkepala kucing dan tubuh laki-laki dewasa. Juga dua anak, satu anak perempuan dan satu anak laki-laki.

- f. Bentuk penyajian gambar akan di *display* membentuk lambang *infinity*, lambang *infinity* hampir berbentuk sama seperti angka delapan. Arti Bahasa Indonesia dari *infinity* ialah tanpa batas atau tak terhingga.



Gambar 30. Lambang *infinity*.
Sumber: Pinterest, 2016.

Pembagian diatas dilakukan agar perupa dapat menghasilkan sebuah karya yang variatif dan kreatif. Sehingga karya yang diciptakan akan berbeda dan mampu berkembang sesuai potensi yang ada selama berlangsungnya proses berkarya.

2. Struktur Visual

a. Unsur Rupa

a) Titik/ Bintik

Titik/bintik yang dihasilkan pada karya perupa akan terlihat karena proses *aquatint*, hal itu terjadi karena proses pemanasan serbuk lilin malam yang mencair di atas plat aluminium.

b) Garis

Garis yang tercipta dalam karya perupa karena goresan dari guratan paku dalam proses praktik etsa dan *drypoint*. Pemanfaatan garis dalam desain diterapkan guna mencapai kesan tertentu, seperti untuk menciptakan kesan yang tebal dan tipis. Dalam pembuatan karya penciptaan ini garis sangat berperan penting dalam pembentukkan objek, terutama garis-garis yang luwes yang perupa bentuk untuk surai rambut dengan teknik drawing dalam karya etsa maupun *drypoint*.

c) Bidang

Ada banyak bidang yang digunakan dalam praktik seni rupa, yaitu persegi, persegi panjang, oval, lingkaran, segitiga dan lain sebagainya. Perupa memiliki persegi panjang dan lingkaran, persegi panjang untuk plat etsa dan bidang lingkaran *drypoint* dari bentuk CD. Dua bidang berbeda ini dipilih agar karya nanti akan tampil bervariasi.

d) Bentuk

Dalam penciptaan karya perupa akan lebih banyak menampilkan bentuk semi figuratif, Merycat yang memang menjadi bentuk utamanya. Ada juga bentuk bunga dan akar-akar yang mejadi latar belakang dalam karya penciptaan.

e) Warna

Warna - warna yang akan mendominasi karya penciptaan adalah warna hijau, merah dan hitam, berikut uraiannya:

1) Hijau

Dewi mitologi Mesir Bastet disimbolkan memakai pakaian berwarna hijau, karena itulah perupa memilih warna hijau. Warna hijau dikaitkan dengan alam dan tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang, memiliki emosi yang netral, keseimbangan, sumber kehidupan, kesuburan, kesetiaan, keyakinan, dan kelarasan (Sanyoto 2009, 49). Jika dikaitkan dengan karya perupa, warna hijau bisa diartikan sebagai warna yang menenangkan dan lemah lembut untuk menampilkan sifat perempuan.

2) Merah

Jika Bastet berpakaian hijau, Sekhmet disimbolkan berpakaian warna merah. Merah itu darah, api, panas, karakternya kuat, cepat, enerjik, semangat gairah, marah, dan berani. Warna merah paling populer dikalangan perempuan

(Sanyoto 2009, 47). Seorang perempuan harus memiliki karakter seperti warna merah, karena itu berupa menggunakan warna merah dalam penciptaan karya seni.

3) Hitam

Gelap adalah hitam, sama halnya dengan kegelapan malam. Karakter warna hitam adalah tegas, mendalam, kesedihan, kesuraman, kematian, kesalahan, dan kekejaman. Akan tetapi hitam juga melambangkan kekuatan, formalitas, keanggunan, dan misterius. Hitam juga dapat mudah dikombinasi dengan warna-warna lain (Sanyoto 2009, 50). Kesenambungannya dengan karya adalah arti tegas yang dimiliki hitam, perempuan harus tegas dengan keputusan yang diambil, seperti bekerja sambil mengurus anaknya, secara seimbang.

4) Biru

Biru itu air, laut, langit, dan es, karakter biru dingin, pasif, melankolis, sayu, sendu, sedih, dan tenang. Biru dihubungkan dengan langit merupakan tempat para dewa, Yang Mahatinggi, surga, kahyangan, keagungan, keyakinan, dan kecerdasan (Sanyoto 2009, 48-49). Oleh karena itu perupa memilih warna biru karena figur Antropomorfis sangat dekat dengan dewa-dewa yang dapat diwakili dengan warna biru yang dapat menggambarkan luasnya langit.

f) Tekstur

Ada dua tekstur dalam karya seni, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Dalam karya penciptaan perupa, perupa akan menggunakan tekstur semu yang hanya bisa dilihat tapi tidak bisa dirasakan saat disentuh. Tekstur-tekstur tersebut akan terlihat pada surai rambut.

b. Prinsip Rupa

a) Kesatuan (*unity*)

Karya penciptaan perupa memiliki kesatuan dalam tiap karyanya dimana unsur-unsur rupa saling menunjang satu sama lain sehingga membentuk komposisi yang serasi. Seperti garis-garis pada rambut tidak harus tergores selaras, sehingga dapat menghasilkan variasi yang berbeda, sehingga akan memanfaatkan bidang yang ada.

b) Keselarasan (*harmony*)

Warna-warna yang digunakan perupa selaras dengan bentuknya. Dalam penyusunan karya jadinya juga akan dipasang secara selaras disesuaikan dengan ukurannya.

c) Penekanan (*kontras*)

Penekanan adalah kesan yang diperoleh karena adanya dua unsur yang berlawanan. Perbedaan yang mencolok pada warna, bentuk, dan ukuran akan memberikan kesan yang tidak monoton. Perupa membuat warna bervariasi yang kontras dalam setiap cetakan

karyanya, seperti warna merah yang berlawanan dengan warna hijau.

d) Irama (*rythm*)

Irama adalah pengulangan suatu atau beberapa unsur secara teratur dan terus-menerus. Akan ada banyak pengulangan garis dalam membuat surai rambut sehingga menghasilkan kesan yang membentuk seperti rambut panjang yang menjuntai tertiuip angin.

e) Gradasi

Gradasi dalam sebuah karya cetak dalam akan terlihat dari goresan yang lebih banyak tergores warnanya akan menjadi lebih gelap. Prinsipnya sama dengan saat membuat gelap terang dalam *drawing* menggunakan pulpen.

f) Proporsi

Proporsi atau kesebandingan yaitu membandingkan bagian-bagian satu dengan bagian lainnya secara keseluruhan. Misalnya membandingkan ukuran tubuh dengan kepala, ukuran objek dengan ukuran latar, kesesuaian ukuran objek satu dengan objek lainnya yang dekat maupun yang jauh letaknya. Ukuran kepala Merycat tidak lebih besar dari manusia pada umumnya, hanya saja surai rambutnya lebih tebal dari manusia pada umumnya.

g) Keserasian

Keserasian merupakan prinsip yang digunakan untuk menyatakan unsur-unsur rupa walaupun berasal dari berbagai bentuk berbeda.

Tujuan keserasian adalah menciptakan selarasan dan keharmonisan dari unsur-unsur yang berbeda.

h) Komposisi

Komposisi adalah menyusun unsur-unsur rupa dengan mengorganisasikannya menjadi susunan bagus, teratur, dan serasi. Plat aluminium berbentuk persegi panjang, sehingga objek bisa diletakkan dimana saja dengan posisi *portrait* atau *landscape* sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan pada CD yang bentuknya lingkaran dan memiliki lubang yang untuk mencapai komposisi yang baik objek dapat diletakkan di samping kanan atau kiri. Jika ingin digambarkan ditengah, objek harus disesuaikan agar lubang pada CD tidak mengganggu keindahan objek.

i) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah kesan yang didapat dari susunan yang teratur sedemikian rupa sehingga terdapat daya tarik yang sama pada tiap-tiap sisi susunan. Karya dibuat perupa tidak hanya satu di dalam setiap satu judul karya, karena itu hasil karya akan disusun secara seimbang dalam proses pemasangan bingkai.

c. Gaya pribadi

Karya penciptaan perupa adalah sebuah karya seni grafi cetak dalam/*intaglio* dengan proses etsa dan *drypoint*. Karya-karya perupa akan berupa bentuk semi figuratif, Merycat adalah makhluk

Antropomorfis yang bertubuh perempuan berkepala kucing yang memiliki mata besar dan rambut panjang, rambut yang dihasilkan dari hasil guratan akan menjadi ciri khas sendiri dalam bentuk visualnya yang praktik seninya menggunakan proses seni grafis cetak dalam. Bentuk visual Merycat tanpa perupa sadari dipengaruhi oleh komik/kartun atau *manga* Jepang yang menjadi salah satu bacaan yang perupa gemari.

Salah satu kartun tersebut berjudul berjudul “Tokyo Mew Mew”, sebuah karya dari Reiko Yoshida dan Mia Ikumi yang bercerita tentang perempuan berkekuatan super penjaga kedamaian bumi. Dalam komik tersebut terdapat sebuah karakter utama bernama Ichigo Momomiya, yang jika berubah menjadi super hero akan berwujud setengah kucing, dengan telinga dan ekor.



Gambar 31. Ichigo Momomiya.
Sumber: pinterest.com

Karya perupa juga mengangkat tema serupa dengan Theresia A. Sitompul dan Kiki Smith, yaitu tentang feminisme. Bedanya perupa memvisualisasikan karyanya dengan ringan, yang terkesan naif, dengan figur antropomorfis yang lebih *cute*. Alasannya adalah perupa berkeinginan untuk menampilkan feminisme sesuai dengan apa yang perupa mengerti, tentang tidak semua feminisme harus diibaratkan dengan ketangguhan yang menyetarai laki-laki. Ketangguhan yang ingin ditampilkan disini adalah tentang bagaimana perempuan berjuang untuk kehidupannya dan keluarganya sesuai kodratnya, walau punya sisi keras perempuan secara alami tetap memiliki sisi yang lembut.

Kahlil Gibran bahkan berkata:

“Seorang wanita telah dilengkapi oleh Tuhan dengan keindahan jiwa dan raga adalah suatu kebenaran, yang sekaligus nyata dan maya, yang hanya bisa kita fahami dengan cinta kasih, dan hanya bisa kita sentuh dengan kebajikan”

Begitu pula dengan sebuah karya seni grafis cetak dalam, yang harus dikerjakan secara hati-hati, karena jika dalam proses penciptaannya terdapat kesalahan sekecil apapun, prosesnya harus diulang kembali jika ingin hasilnya maksimal. Hasil cetakan karya seni grafis memang terlihat hampir sama, tetapi hasil cetakan akan berbeda dengan platnya dan hasil cetakannya memiliki keunikan tersendiri.

C. Aspek Operasional

1. Tahap Persiapan

Ada berbagai persiapan yang dilakukan dalam tahap ini, berikut proses kerja penciptaan karya:

a. Membuat narasi

Di dalam karya ini perupa ingin karya ini dapat bercerita karena itu perupa terlebih dulu membuat beberapa kata kunci sebelum membuat sketsa sehingga mempermudah untuk mencari referensi gambar.

b. Referensi gambar

Berbagai sumber inspirasi untuk menciptakan karya, seperti rambut dan berbagai kegiatan perempuan.

Berikut tabel 2, referensi gambar, yaitu:

No.	Gambar
1.	<p data-bbox="903 1216 995 1245">Rambut:</p>  <p data-bbox="715 1592 1187 1653">Gambar 32. Referensi Rambut. Sumber: hillarysloan.areavoices.com, 2016.</p>



Gambar 33. Referensi Rambut.
Sumber: www.ry.com.au, 2016.



Gambar 34. Referensi Rambut.
Sumber: twitter.com, 2016.

2.

Perempuan:



Gambar 35. Perempuan.
Sumber: anonymousproductionassistant.com, 2016.



Gambar 36. Perempuan.
Sumber: girlsjustwannahavefunds.com, 2016.



Gambar 37. Perempuan.
Sumber: cdn.skim.gs, 2016.



Gambar 38. Perempuan.
Sumber: innanusinzonphotography.com, 2016.



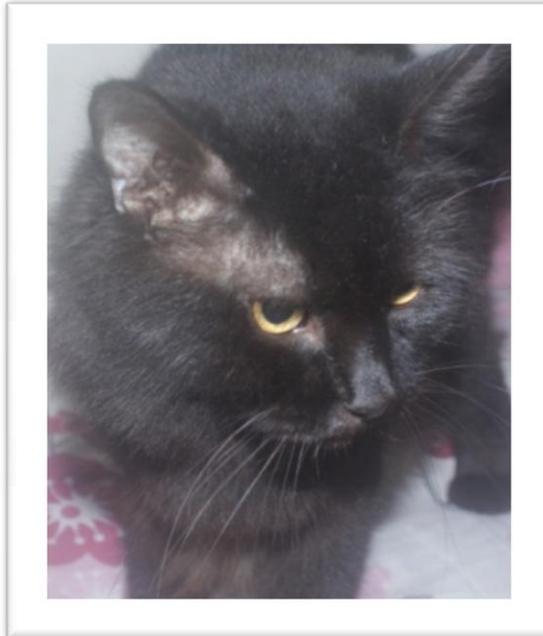
Gambar 39. Perempuan.
Sumber: ionanerissa.files.wordpress.com , 2016.



Gambar 40. Perempuan.
Sumber: data.hdwallpapers.im, 2016.

c. Kucing

Kucing adalah hewan yang menjadi sumber inspirasi terciptanya figur antropomorfis adalah kucing. Kesukaan perupa terhadap kucing menjadi alasan utamanya, karena perupa juga memiliki kucing sebagai hewan peliharaan mempermudah perupa untuk mengetahui bentuk khas kucing.



Gambar 41. Kuchan, kucing peliharaan perupa.
Sumber: dokumentasi pribadi, 2016



Gambar 42. Kucing.
Sumber: bintang.com, 2016



Gambar 43. Kucing.
Sumber: cindarkucing.com, 2016

Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang banyak dipelihara oleh orang karena sifatnya yang lucu dan manja. Sifat kucing yang seperti itu yang membuat perupa menyukai kucing, sehingga menjadikan kucing sebagai karya yang menyatukannya dengan tubuh perempuan.

d. Hasil metamorfosis (penggabungan manusia dan kucing (antropomorfis))

a) Sketsa Karya

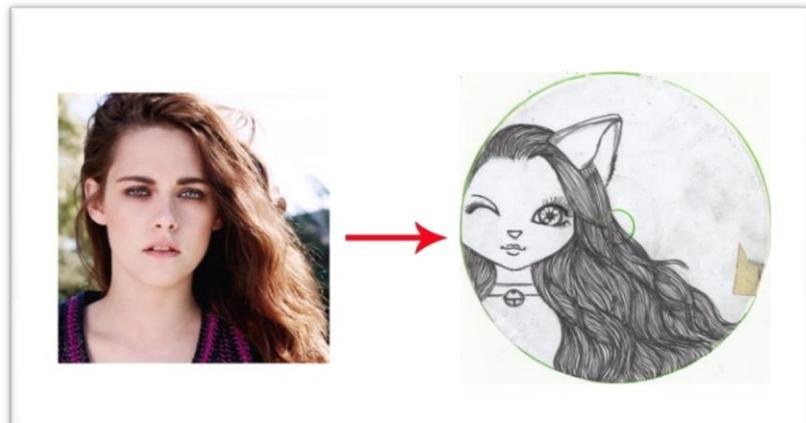
Ada tiga aspek penting dalam membuat karakter Merycat: pertama Merycat adalah perempuan setengah kucing yang memiliki telinga seperti kucing pada umumnya, kedua memiliki rambut panjang, dan terakhir yang ketiga, Merycat memiliki mata yang besar seperti mata kartun. Berikut penjabarannya:

1. Makhluk antropomorfis (perempuan setengah kucing)

Merycat merupakan penggabungan manusia dan kucing, perupa mengambil beberapa ciri khas kucing, seperti telinga dan hidungnya agar membuat terlihat seperti kucing.

2. Rambut panjang

Rambut merupakan mahkota perempuan, bukan bermaksud menggambarkan perempuan harus berambut panjang. Kesukaan perupa dalam membuat helaian rambut dalam membuat karya cetak dalam menjadi ciri khas tersendiri dalam karya yang perupa ciptakan.

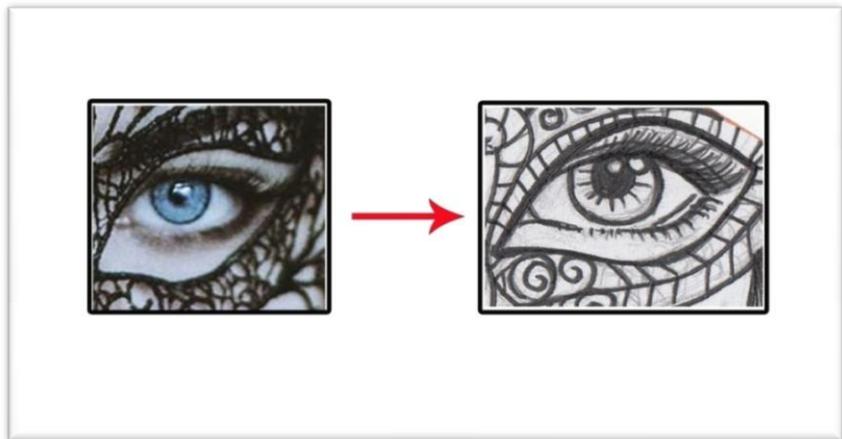


Gambar 44. Transformasi rambut.
Sumber: dokumentasi pribadi, 2016

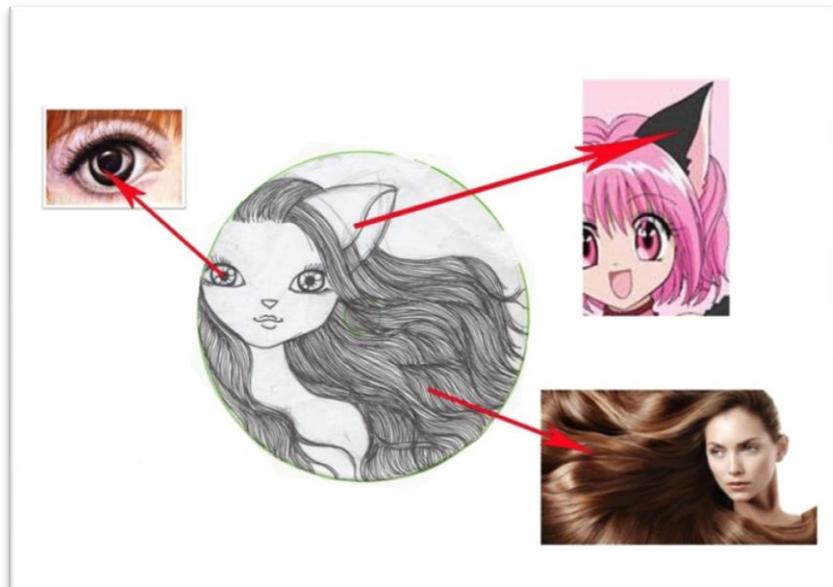
3. Mata

Menurut Margaret Keane "Mata anak-anak yang saya gambarkan merupakan ekspresi dari perasaan terdalam saya sendiri. Mata adalah jendela jiwa", sama dengan halnya perupa yang menganggap mata adalah bagian terpenting dalam membuat gambar. Mata yang perupa tampilkan bukan

mata sepenuhnya mata manusia, sudah dipengaruhi dengan mata kartun. Kartun yang merupakan tontonan serupa sewaktu kecil, sehingga sekarang tanpa serupa sadari pengalaman visual tersebut memengaruhi serupa dalam membuat karya.



Gambar 45. Transformasi mata.
Sumber: dokumentasi pribadi, 2016



Gambar 46. Antropomorfis
Sumber: dokumentasi pribadi, 2016.

e. Alur Narasi dan sketsa

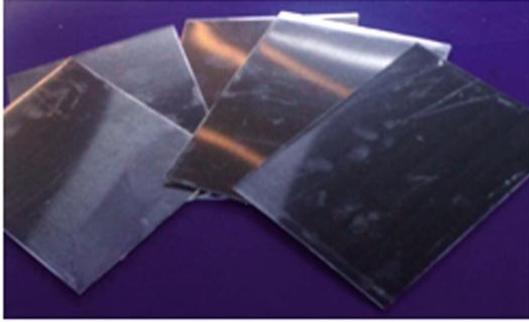
Sebelum membuat sketsa perupa membuat alur narasi, karena karya ini merupakan karya yang menceritakan harapan perupa di masa depan. Berawal dari poin-poin penting, seperti: *meet right person*, menikah, memiliki anak, menjadi ibu yang baik, memiliki pekerjaan, suami yang baik, menjadi *role model* untuk anaknya, dan memiliki keluarga bahagia. Setelah mendapat poin-poin tersebut perupa dapat membuat sketsa sesuai dengan beberapa sub-tema tadi.



Gambar 47. Sketsa karya.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.

f. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penciptaan karya grafis cetak dalam/*intaglio*, sebagai berikut tabel 3, alat dan bahan:

No.	Gambar	Keterangan
1.	 <p>Gambar 48. Plat aluminium. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	Plat aluminium merupakan media utama yang digunakan dalam proses pembuatan karya etsa. Ukurannya biasanya seperti papan triplek, kurang lebih 1m × 2m, dengan tingkat ketebalan yang beragam. Perupa menggunakan plat ukuran 1mm, karena ketebalannya membuat tidak mudah pengok.
2.	 <p>Gambar 49. CD bekas. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	Dalam proses <i>drypoint</i> , biasanya menggunakan plat aluminium atau akrilik, karena CD memiliki tekstur yang mirip dengan akrilik, dengan harga yang lebih murah. Karena bisa menggunakan CD bekas yang keadaannya masih baik.
3.	 <p>Gambar 50. Paku gurat. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	Untuk menggrat plat dibutuhkan paku gurat yang tajam, jika hanya menggunakan paku posisi tangan nampak tidak nyaman. Karena itu harus menggunakan paku gurat yang bisa didapatkan jika membeli pisau cukil kayu.

4.	 <p>Gambar 51 . Karet rakel. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Karet rakel yang biasa digunakan untuk proses sablon perupa gunakan untuk mengganti alat totol.</p>
5.	 <p>Gambar 52. Tinta cetak. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Tinta cetak biasa disebut tinta offset adalah bahan pewarna yang digunakan dalam proses mencetak. Ada berbagai pilihan warna yang dapat digunakan sesuai kebutuhan. Dalam pembuatan karya perupa hanya menggunakan empat warna merah, biru, hijau dan hitam.</p>
6.	 <p>Gambar 53 . <i>Spray paint</i>. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Untuk melapisi plat dalam proses etsa dibutuhkan <i>spray paint</i>, dengan warna <i>Dull Black</i>, karena warna ini dapat menghasilkan warna hitam yang tidak mengkilat. Sehingga dalam mempermudah proses pengurutan plat.</p>
7.	 <p>Gambar 54. Kertas Canson Montval. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Kertas yang digunakan adalah <i>water base</i>, karena proses pencetakan karya cetak dalam menggunakan kertas yang lembab. Kertas Canson Montval 300 gsm yang <i>water base</i> dirasa cocok untuk pencetakan karya.</p>

8.	 <p>Gambar 55. Mesin cetak. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Mesin cetak menjadi benda terpenting dalam pembuatan karya, karena karya cetak dalam tidak akan bisa dicetak tanpa mesin cetak. Ada banyak ukuran mesin cetak yang paling besar dapat mencetak karya ukuran A0 dan yang paling kecil untuk ukuran A3. Dan dalam pembuatan karya cetak dalam cukup menggunakan mesin cetak ukuran A3.</p>
9.	 <p>Gambar 56. Crayon. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Crayon dapat digunakan untuk mengganti kertas karbon yang warna lebih gelap sedangkan crayon memiliki varian warna terang seperti putih, hijau muda, atau kuning. Pemindahan sketsa gambar dari kertas ke plat aluminium yang sudah dilapisi <i>pilox</i> bisa menggunakan crayon.</p>
10.	 <p>Gambar 57. Kertas karbon. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Memindahkan sketsa gambar dari kertas ke CD dapat menggunakan kertas karbon. Pemindahan gambar ini akan mempercepat proses pengerjaan karena tidak perlu harus membuat sketsa kembali di atas CD</p>
11.	 <p>Gambar 58. Pensil warna. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Alternatif pilihan lain untuk membuat sketsa di atas plat aluminium yang sudah dilapisi tinta bisa menggunakan pensil warna berwarna terang seperti kuning, hijau muda, abu-abu atau putih.</p>

12.	 <p>Gambar 59. Pensil dermatograf. Sumber: image1ws.indotrading.com, 2016.</p>	<p>Untuk membuat sketsa di atas plat aluminium yang dilapisi <i>pilox</i> atau spidol permanen dapat menggunakan pensil dermatograf berwarna putih. Sedangkan, untuk menggambar di CD dapat menggunakan pensil dematograf yang bewarna hitam.</p>
13.	 <p>Gambar 60. Kain perca. Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.</p>	<p>Potongan – potongan kain atau disebut kain perca dapat digunakan untuk membersihkan plat, alat dan bahan yang kotor dan membuat alat total.</p>
14.	 <p>Gambar 61. Koran. Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.</p>	<p>Koran digunakan setelah memberikan tinta dengan alat total dalam proses mencetak, agar tinta tidak terlalu tebal.</p>
15.	 <p>Gambar 62. Kain kasa. Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.</p>	<p>Alternatif lain selain menggunakan Koran adalah menggunakan kain kasa atau perban. Teksturnya yang memiliki lapisan kain jarang-jarang membuat membersihkan tinta lebih mudah dibandingkan Koran.</p>
16.	 <p>Gambar 63. Turpentine. Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.</p>	<p>Untuk mencairkan tinta dibutuhkan <i>turpentine</i>, karena tinta tidak boleh terlalu padat, teksturnya harus lebih kental. <i>Turpentine</i> juga dapat menjadi pengganti bensin atau tiner sebagai pembersih alat dan bahan yang kotor karena tinta.</p>

17.	 <p>Gambar 64. Pisau kape. Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.</p>	Pisau kape digunakan untuk mengaduk tinta dan <i>turpentine</i> , sehingga merata dan tidak ada yang menggumpal dan siap untuk proses pencetakan.
18.	 <p>Gambar 65. <i>Cotton bath</i>. Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.</p>	<i>Cotton bath</i> digunakan untuk membersihkan plat dari tinta disela-sela kecil.
19.	 <p>Gambar 66. Bubuk FeCl. Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016.</p>	Bubuk <i>Ferric Chloride</i> (FeCl) dicampur dengan air adalah bahan yang digunakan sebagai zat untuk mengasamkan plat aluminium dalam proses etsa.
20.	 <p>Gambar 67 . <i>Thinner</i>. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<i>Thinner</i> digunakan untuk menghapus <i>pilox</i> setelah proses pengasaman plat aluminium. Atau bisa juga digunakan untuk membersihkan alat dan bahan yang kotor.
21.	 <p>Gambar 68. Sarung tangan karet. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	Sarung tangan karet untuk menjaga tangan tetap bersih, sehingga tidak terkena tinta.

22.	 <p data-bbox="595 577 1002 633">Gambar 69. Lakban plastik. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	Lakban plastik digunakan untuk menutupi bagian belakang plat agar tidak terkikis ketika proses perendaman asam FeCl.
-----	---	--

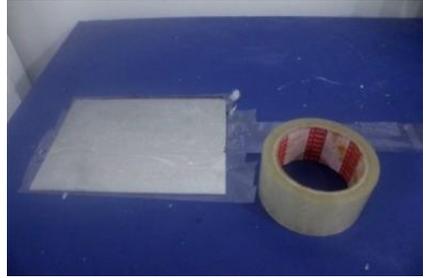
2. Tahap pelaksanaan

Setelah kelengkapan alat dan bahan terpenuhi, berikutnya adalah tahapan pelaksanaan. Proses berkarya dilakukan seluruhnya di studio Grafis Huru-Hara, Pancoran, Jakarta Selatan. Teknik cetak dalam yang digunakan adalah *drypoint* dan etsa.. Berikut ini tahap pelaksanaan karya:

a. Proses etsa, tabel 4, sebagai berikut:

No.	Gambar	Keterangan
1.	 <p data-bbox="544 1951 1026 1995">Gambar 70. Proses menyemprot <i>spray paint</i>. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	Hitamkan Plat aluminium dengan cat semprot secara merata. Jangan biarkan ada bagian yang sampai tidak terkena semprotan. Tapi, jangan terlalu tebal karena fungsi cat semprothanya untuk melapisi lapisan plat aluminium.

2.	 <p>Gambar 71. Mewarnai bagian belakang sketsa dengan <i>crayon</i>. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Memindahkan gambar ke plat dengan dengan crayon, warnai bagian belakang kertas sketsa dengan crayon secara keseluruhan sebagai pengganti kertas karbon.</p>
3.	 <p>Gambar 72. Pemindahan gambar dari sketsa ke plat aluminium. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>  <p>Gambar 73. Pemindahan gambar dari sketsa ke plat aluminium. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Ikuti sketsa gambar ditekan dengan pensil sehingga gambar pindah ke plat. Proses pemindahan ini sama seperti proses pemindahan gambar dengan kertas karbon (gunakan warna yang terang seperti kuning atau hijau).</p>
4.	 <p>Gambar 74. Proses menggarut. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Setelah gambar pindah ke plat dilanjutkan dengan menggarut, mengikuti objek gambar, lakukan dengan teliti sehingga tidak terjadi kesalahan. (catatan: dalam proses seni grafis jika terjadi kesalahan tidak dapat diulang kembali dalam bidang yang sama).</p>

5.	 <p>Gambar 75. Cairan FeCl. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Saat objek sudah tergurat semuanya, dilanjutkan dengan proses pengasaman. Proses pengasaman menggunakan cairan kimia bernama FeCl (<i>Ferric Chloride</i>). Sepuluh sampai lima belas sendok makan bubuk FeCl dicampurkan dengan air sebanyak kurang lebih dua liter. Aduk hingga merata</p>
	 <p>Gambar 76. Melapisi bagian belakang plat dengan lakban plastik. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Sebelum memasukkan plat ke dalam cairan asam, lapiasi bagian belakang plat dengan lakban plastik agar bagian belakang plat tidak terkikis.</p>
	 <p>Gambar 77. Proses pengasaman. Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p>Masukkan plat ke dalam cairan <i>Ferric Chloride</i>, diamkan selama tiga sampai empat puluh menit. (catatan: sesekali diangkat untuk mengecek melihat plat sudah terkikis atau belum). Setelah itu bersihkan plat dengan air bersih hingga cairan FeCl tidak ada lagi di plat. Lalu menghilangkan tinta <i>spray paint</i> dengan <i>thinner</i>, hingga plat benar-benar kembali ke warnanya yang semula.</p>

b. Proses *drypoint*

Proses *drypoint* dapat dilihat dari tabel 6, sebagai berikut:

No.	Gambar	Keterangan
1.	 <p data-bbox="580 909 1010 969">Gambar 78. Menyiapkan kertas karbon. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p data-bbox="1086 506 1362 689">Siapkan kertas karbon sesuai dengan ukuran sketsa. Memindahkan sketsa gambar ke CD menggunakan kertas karbon.</p>
2.	 <p data-bbox="564 1397 1029 1487">Gambar 79. Memindahkan gambar dengan kertas karbon. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p data-bbox="1086 1003 1362 1064">Gambar sudah pindah ke CD</p>
3.	 <p data-bbox="592 1823 1000 1879">Gambar 80. Proses menggrat. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.</p>	<p data-bbox="1086 1487 1362 1794">Gurat bagian gambar yang sudah pindah ke atas CD, gurat lebih dalam. (catatan: jika dalam proses etsa penguratan dilakukan untuk menggores tinta, sedangkan dalam proses <i>drypoint</i> guratan harus lebih dalam)</p>

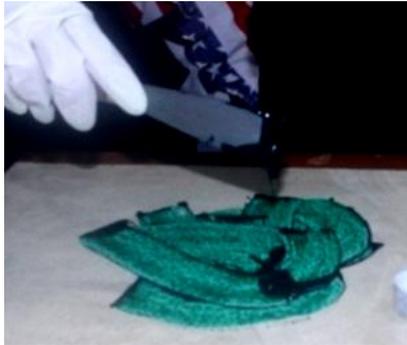
c. Proses mencetak

Proses mencetak karya *drypoint* dan etsa di kerjakan secara bersamaan, karena dalam proses cetak *drypoint* dan etsa sama. Tahapan pertama adalah proses membasahi kertas. Masukkan kertas *Canson Montval* yang sudah digunting/potong sesuai ukuran di masukkan ke dalam satu persatu (kurang lebih sepuluh kertas) lalu di angkat secara bersamaan. Siapkan plastik sesuai ukuran kertas, untuk mempertahankan kelembabab kertas, kertas harus di simpan di dalam plastik lalu di tindih dengan benda berat. Membutuhkan waktu semalaman untuk membuat kertas lembab secara alami.



Gambar 81. Kertas Canson Montval.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.

Tahapan kedua adalah mencairkan tinta menggunakan *turpentine*. Ambil tinta secukupnya dan aduk rata hingga bercampur sempurna dengan *turpentine*. Tinta yang dibutuhkan dalam proses cetak dalam adalah tinta yang cair agar tinta itu dapat masuk ke sela-sela guratan.



Gambar 82. Mencairkan tinta.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.

Tahapan berikutnya adalah proses pemberian tinta ke plat yang sudah digurat. Jika dalam seminar penciptaan perupa menggunakan teknik *totol* untuk proses pemberian tinta pada karya ini perupa menggunakan teknik *slap*. Teknik *slap* lebih memudahkan perupa untuk memberikan tinta pada plat. Teknik ini juga tidak harus membentuk *dolly* menggunakan kain perca cukup menggunakan karet raket.



Gambar 83. Proses pemberian tinta.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.

Setelah itu dibersihkan dengan kain kasa/koran sampai tinta yang meresap ke dalam guratan-guratan tersebut dan plat terlihat bersih. Pengelapan plat ini tidak harus bersih, tergantung perupanya yang ingin

hasilnya bersih atau sedikit ada efek dari sisa-sisa tinta pada plat dibagian latarnya.



Gambar 84. Proses cetak.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.

Terakhir adalah proses penggunaan mesin cetak, taruh kertas di baeah dan plat di bagian atas. Lalu, *press* dengan mesin cetak, pastikan mesin cetak diatur dengan sesuai dengan penekannya agar hasil cetakan menjadi maksimal. Lakukan proses ini sesuai dengan edisi yang ingin dicetak, misalkan ingin melakukan sampai sepuluh kali lakukan proses mencetak hingga sepuluh kali.

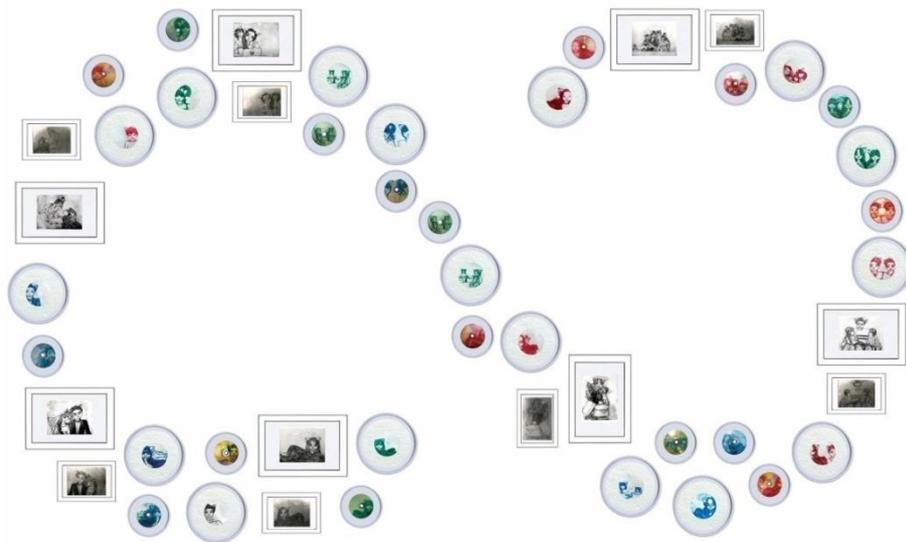


Gambar 85. Proses mencetak.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir adalah hasil cetakan dan plat-plat etsa dan *drypoint* akan dibingkai sesuai ukuran. Untuk mendapatkan bingkai berbentuk lingkaran serupa menggunakan jam dinding sebagai alternative *framing*. Sebagai persiapan untuk dipasang di ruang pameran, sekiranya harus dipikirkan komposisi karya akan terpasang dengan baik. Ada dua alternatif untuk pen-display-an, sebagai berikut:

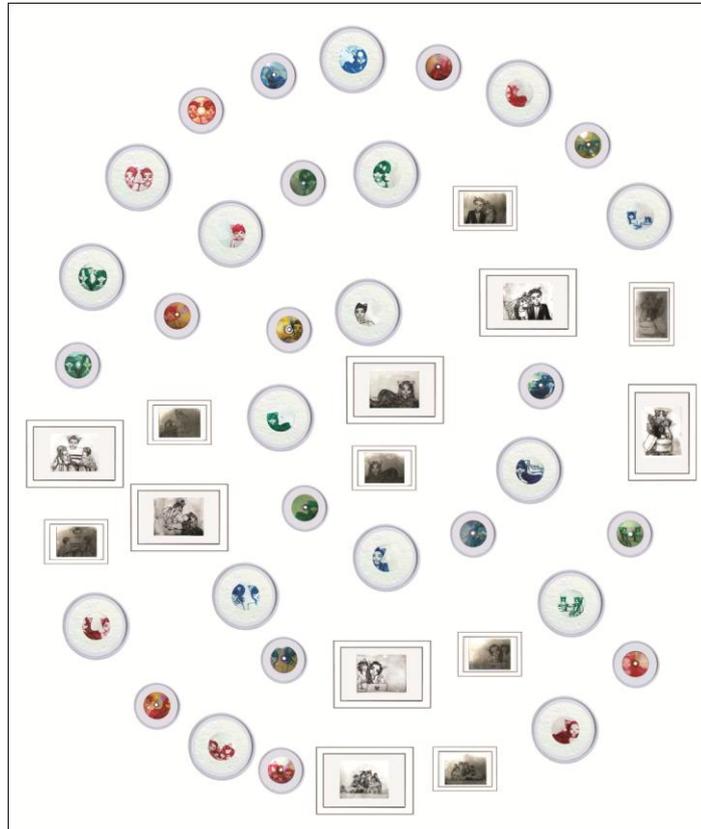
a. Alternatif *display* I



Gambar 86. Alternatif *display* I
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.

Alasan serupa membentuk pemajangan karya berbentuk lambang *infinity* karena arti *infinity* sendiri “tanpa batas”. Perupa bermaksud ingin memperlihatkan berbagai macam kegiatan perempuan yang tanpa batas. Penikmat karya nantinya juga dapat melihat karya sesuai alur ceritanya.

b. Alternatif *display* II



Gambar 87. Alternatif *display* II
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016.

Alternatif dua pemajangan karya akan membentuk lingkaran. Lingkaran dipilih agar yang melihat karya ini akan terfokus. Lingkaran juga menjadi simbol yang tidak akan putus sama dengan *infinity*.

Alur narasi

V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA



Gambar 88. *I Will To Tell You My Wish*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

Judul : *I Will To Tell You My Wish*

Ukuran : Variable dimension

Media : *Drypoint* dan Etsa

Tahun : 2017

Deskripsi Karya

I Will Tell You My Wish merupakan karya yang terdiri dari 23 hasil cetakan (tujuh buah menggunakan teknik etsa dan enam belas buah menggunakan teknik *drypoint*) dan dua puluh tiga plat cetak dalam karya ini dengan dua puluh tiga visual yang berbeda. Terdiri dari delapan sub tema yang

disusun membentuk lambang *infinity*, yang dimulai dari karya berbentuk persegi berukuran besar dan kecil dan juga karya berbentuk lingkaran besar dan kecil, kecuali karya sub tema ke-tujuh yang tidak terdapat karya berbentuk persegi besar maupun kecil.

Berikut delapan sub tema karya, pertama *I Wish I Will Meet the Right Person, I Wish I Will Have a Great Marriage, I Wish I Will Have My Own Child, I Wish I Will be a Great Mom, I Wish I Will Have a Great Job, but..., I Wish I Will Have a Great Husband, I Wish I Will Be a Role Model for My Kids*, dan *I Wish I Will Have a Happy Family*.

Bentuk visual karya ini adalah manusia setengah kucing, perempuan setengah kucing bernama Merycat, dan laki-laki setengah kucing bernama Leocat dengan dua visual anak kecil setengah kucing laki-laki dan perempuan. Tokoh utamanya adalah Merycat perempuan kucing berambut panjang yang terurai.

Analisis Karya

Seni grafis cetak dalam merupakan teknik penciptaan pada karya *I Will Tell You My Wish*. Karya berbentuk persegi panjang merupakan karya etsa, yang menggunakan aluminium yang menjadi plat cetaknya. Sedangkan yang berbentuk lingkaran menggunakan praktik seni grafis *drypoint* yang menggunakan CD sebagai plat cetak. Pemilihan bentuk *infinity* dipilih untuk komposisi bentuk yang estetik, sesuai alur narasi cerita karya yang menampilkan dinamika dari kehidupan perempuan.

Subjet matter mewakili delapan sub tema, yakni harapan perempuan untuk bertemu pria yang tepat agar dapat mendukung karir perempuan di masa depan sebagai ibu dan juga perempuan karir, menikah, memiliki anak sampai mempunyai keluarga yang bahagia. Ada empat warna yang digunakan dalam karya ini yaitu, biru, merah, hijau dan hitam.

Intepretasi Karya

Karya ini akan di susun membentuk Infinity, alasannya kata *infinity* dalam kamu Bahasa Inggris berarti tanpa batas sehingga bentuk lambang *infinity* ini dapat mewakili berbagai kegiatan perempuan yang tanpa batas. Perempuan dengan segala dinamikanya memang seakan menjadi sumber inspirasi yang tak akan pernah ada habis (Nugroho 2008, h.172). Perupa memiliki keinginan untuk mempunyai keluarga sendiri, memiliki suami, anak, pekerjaan yang baik, dan juga menjadi ibu yang baik di masa depan. Mungkin juga banyak orang yang memiliki keinginan dan harapan yang sama seperti perupa. Perupa juga ingin mengajak orang yang melihat karya ini dapat memiliki membayangkan harapan dan keinginannya di masa depan.

Judul karya ini adalah "*I Will Tell You My Wish*" yang dalam Bahasa Indonesia artinya adalah "Akan Aku Ceritakan Keinginanku". Karya ini menampilkan karya etsa dan *drypoint* yang dipajang secara berdekatan. Alasan perupa menjadikan satu karya ini dalam satu judul adalah karya etsa akan di dukung karya *drypoint* karena karya *drypoint* menjadi seperti balon pikiran untuk karya etsa.

Berikut deskripsi karya ini dibagi per-sub judul:

a. *I Wish I Will Meet the Right Person*



Gambar 89. *I Wish I Will Meet the Right Person*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017.

Karya berjudul *I Wish I Will Meet the Right person* berisi harapan perupa bertemu pria yang tepat di masa depan. Harapan perupa adalah bertemu dengan pria yang tepat yang memberi kebebasan untuk mendukung kegiatan perempuan tidak hanya harus melakukan kegiatan domestiknya saja tetapi juga mampu menggapai karirnya di masa depan ketika menikah dan memiliki anak.

Gagasan dalam karya ini terilhami oleh kenyataan bahwa tidak semua perempuan beruntung bertemu pria yang tepat. Mereka bahkan harus merasakan kekerasan dalam sebuah hubungan atau haknya terbatas saat masih masa pacaran. Menimbulkan ketakutan untuk menjalin sebuah hubungan yang paling parahnya menyebabkan trauma yang mengakibatkan tidak ingin menikah karena takut hal seperti itu akan terjadi kembali.

Tidak semua hubungan berpacaran berjalan dengan mulus, beberapa perempuan bahkan harus merasakan berbagai macam kekerasan, seperti kekerasan verbal melalui kalimat merendahkan, mengancam yang membatasi aktivitasnya, kekerasan fisik sehingga mendapatkan tindakan kasar, dan juga kekerasan seksual yang memaksa melakukan hubungan intim di luar nikah. Hal ini menimbulkan rasa takut dan tidak berdaya oleh perempuan (Wiwit 2012, Arsip online).

Aquarini mengatakan *the right person* bagi dirinya adalah orang yang siap fleksibel untuk perubahan, bukan laki-laki yang nyaman dengan posisi dominan, dan bukan juga yang nyaman dalam posisi subordinat (Aquarini 2006, h.29).

Pernyataan Aquarini dapat berupa simpulkan bahwa setiap perempuan harus bertemu orang yang tepat agar dapat dan hubungannya dapat langgeng untuk menuju kepernikahan. Perempuan baiknya sebelum menikah harus mengenal pria yang harus dinikahinya agar pria pilihannya tersebut dapat mendukung aktualisasi dirinya di masa depan dan nantinya tidak membatasi kegiatan yang ingin dilakukan.

b. *I Wish I Will Have a Great Marriage*



Gambar 90. *I Wish I Will Have a Great Marriage*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017.

Karya berjudul *I Wish I Will Have a Great Marriage* menceritakan keinginan perupa untuk menikah dan memiliki kehidupan pernikahan yang baik. Pada karya ini perupa mencoba menggambarkan potret sepasang pengantin yang bahagia dimana ada pengantin perempuan dan pengantin laki-laki. Sebuah pernikahan yang baik akan selalu saling mendukung hak dan kewajiban suami dan istri secara seimbang.

Di masyarakat pernikahan yang seperti ini belum tentu berjalan dengan mulus, seperti halnya banyak kekerasan dalam rumah tangga yang terjadi dan perempuan menjadi pribadi yang paling tidak diuntungkan. Berita-berita yang ditampilkan dimedia cetak, *online* maupun elektronik yang mengisahkan kejadian nyata yang membuat perempuan enggan untuk menikah.

Ketidakpercayaan terhadap pria seringkali disebabkan oleh sikap pria yang menganggap perempuan lemah dan hanya mampu menguasai pekerjaan domestiknya saja. Terbukti dari kekerasan dalam terhadap perempuan yang masih sering terjadi di masyarakat dan kekerasan dalam rumah tangga. Menimbulkan ketidakpercayaan kepada pria membuat perempuan takut mengalami kejadian yang sama dengan perempuan lainnya

Merujuk pada media *online* fanind.com, ada empat kekerasan di dalam rumah tangga, yaitu:

1. Kekerasan fisik, kekerasan fisik memiliki dibagi dua kekerasan ringan dan kekerasan berat. Kekerasan ringan seperti menampar dan menjambak yang mengakibatkan cedera ringan dan rasa sakit. Sedangkan, kekerasan berat seperti menendang, memukul, dan menyundut yang bisa menyebabkan cedera parah seperti kelumpuhan hingga kematian.
2. Kekerasan psikis merupakan tindakan pengendalian, manipulasi, eksploitasi, kesewenangan, merendahkan, dan penghinaan.
3. Kekerasan seksual adalah pemaksaan terhadap hubungan seksual tanpa persetujuan korban, mengakibatkan rasa sakit, luka ataupun cedera.
4. Kekerasan ekonomi merupakan pemaksaan untuk bekerja, menelantarkan serta mengambil harta tanpa sepengetahuan korban.

Harapan memiliki pernikahan harmonis dan langgeng tentunya merupakan keinginan dari banyak perempuan perupa tapi juga banyak perempuan. Karena itu perupa berharap memiliki pernikahan yang baik nantinya yang tidak terdapat kekerasan di dalamnya dan memiliki pasangan yang dapat mendukung dalam wilayah domestik dan karir.

c. I Wish I Will Have My Own Child



Gambar 91. *I Wish I Will Have My Own Child*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017. 100

Karya berjudul *I Wish I Will Have My Own Child* merupakan pengharapan perupa agar di masa depan dapat memiliki anak. Bukan hanya perupa saja yang berkeinginan di masa depan untuk memiliki anak, mungkin semua orang di dunia. Di karya ini perupa mengajak orang untuk berharap kelak di masa depan keinginan ini akan terwujud. Karya etsa yang berada di depan terlihat seorang ibu yang mengangkat anaknya

tinggi keduanya terlihat bahagia, sedangkan karya *drypoint* menggambarkan anak laki-laki dan perempuan.

Namun tidak semua perempuan punya kesempatan memiliki anaknya sendiri,. Banyak perempuan yang tidak punya kesempatan memiliki anaknya sendiri karena berbagai faktor dari faktor usia, penyakit, keturunan hingga gaya hidup. Seorang perempuan di atas usia 35 tahun, memiliki peluang yang lebih kecil meskipun melalui perawatan bayi tabung untuk memiliki anak. Karena faktor usia juga banyak perempuan hamil dapat lebih rentan keguguran pada usia di atas 35 tahun. Adapula faktor penyakit yang membuat perempuan tidak dapat memiliki anak. Perempuan akan mulai khawatir ketika memasuki usia 37, saat itulah kualitas sel turun menurun tajam (Felicitas 2013, arsip online).

Para perempuan yang tidak punya kesempatan memiliki anaknya sendiri tidak perlu merasa khawatir dan berkecil hati. Kesempatan menjadi seorang ibu adalah hak siapapun karena ada banyak jalan untuk dapat memiliki anak yang dapat disayangi, salah satunya adalah dengan cara mengadopsi anak.

d. I Wish I Will be a Great Mom



Gambar 92. *I Wish I Will be a Great Mom*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017.

Karya berjudul *I Wish I Will be a Great Mom* adalah Harapan dan keinginan perupa menjadi ibu yang baik di masa depan dapat tergambarkan dari karya ini. Dua panel *drypoint* menggambarkan gambar anak laki-laki dan perempuan, sedangkan satunya lagi menggambarkan ibu yang sedang memasak ditunggu anaknyanya. Karya etsa menggambarkan seorang ibu yang sedang bekerja di depan laptop di peluk oleh anaknya dari belakang. Walau kadang seorang ibu harus sibuk bekerja di luar kegiatan domestiknya ia tetap harus mengurus anaknya dengan baik, salah satunya tetap bisa memasak untuk anaknya.

Secara realitas tidak semua ibu menjadi ibu yang baik, bahkan seorang ibu kandung bisa melakukan kekerasan pada anaknya sendiri atau seorang ibu yang bekerja juga dapat melupakan anaknya. Dalam sebuah berita *online* detik.com bocah usia 4 tahun tewas setelah disiksa ibu

kandungnya sendiri. Kejadian nahas ini terjadi di Palembang, Sumatera Selatan. Dari hasil pemeriksaan, ibu kandungya mengakui bahwa dia yang melakukan penyiksaan terhadap anaknya sendiri (Tanjung 2016, arsip online).

Seharusnya menjadi ibu adalah anugrah dari Tuhan, sehingga harus mensyukurinya walau kadang lelah harus mengurus anak dan keluarganya. Tapi bukankah tugas utama seorang ibu adalah memelihara anak dan keluarganya sehingga waktu bersama keluarga adalah waktu yang berharga. Sehingga keakraban dan keharmonisan rumah tangga akan terganggu dan rentan konflik jika seorang ibu tidak dapat mengurus keluarganya. Walaupun memiliki kesibukan seorang ibu harus tetap mengutamakan anaknya karena tumbuh kembang anak adalah masa-masa yang tidak dapat diulang.

e. *I Wish I Will Have a Great Job, but...*



Gambar 93. *I Wish I Will Have a Great Job.*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017.

Karya berjudul “*I Wish I Will Have a Great Job*”. Ada tiga panel yang *drypoint* ada dua panel Merycat memakai topeng yang dapat diinterpretasikan bahwa seorang ibu kadang harus menutupi diri seolah memakai topeng ketika memiliki masalah atau membagi tubuhnya untuk bekerja dan mengurus keluarganya dan harus tetap terlihat baik-baik saja di depan keluarganya meski di dalam pekerjaannya mendapat masalah, karena itu ia menggunakan topeng di depan anaknya agar terlihat tetap ceria.

Dalam karya etsa Merycat sedang menggendong anaknya, juga membawa tas kantor dan tas belanjaan. Seorang ibu harus menjadi *multitasker* karena ia harus mengerjakan berbagai macam kegiatan dalam waktu yang hampir bersamaan.

Kadang seorang ibu yang bekerja juga harus rela kekurangan waktu bersama anaknya seperti halnya pada karya *drypoint* Merycat terlihat menyuapi anaknya yang berwajah sedih karena matanya tetap tertuju pada laptop. Semua hal tidak semuanya akan bahagia kadang kesesihan yang menjadi warna setiap perjalanan hidup. Menjadi seorang ibu yang bekerja menempuh karirnya bukan hal yang mudah melakukan kedua kegiatan tersebut untuk dihadapi, artinya sebagai seorang ibu agar tak kehilangan keduanya seorang ibu rela menutupi rasa ketakutan kehilangan salah satunya dengan berpura-pura terlihat baik-baik saja.

Perempuan sebenarnya adalah makhluk yang rapuh ketika menghadapi masalah, namun sering kali menyembunyikan kelemahannya dengan berpura-pura kuat seakan tidak memiliki masalah. Ketakutan akan kehilangan sesuatu yang menyebabkan perempuan menyembunyikan perasaannya, karena itu banyak pria mengatakan perempuan sebagai makhluk misterius yang susah di tebak jalan pikirannya (Subandriyo 2016, Arsip online).

Ada beberapa penelitian menyatakan perempuan lebih multitasking dibandingkan laki-laki. Di lansir dari laman *Live Science*, penelitian yang di terbitkan di jurnal *BMC Psychology*, sebuah tes dilakukan psikolog Inggris menemukan, laki-laki lebih lambat dan kurang terorganisir ketika beralih tugas dari satu tugas ke tugas yang lain dari pada perempuan (Windratie 2014, Arsip online).

Ibu yang bekerja dapat membagi waktunya untuk tetap mengurus keluarganya, karena kemampuan *multitasking*-nya yang membuatnya bisa melakukan peran ganda sehingga dapat mengembangkan diri di dalam kehidupan rumah tangga dan juga di dalam pekerjaannya. Istri dapat mengembangkan dirinya dengan mengkompromikan waktu yang ingin ia dedikasikan untuk keluarga, mengurus anak dan lain-lain, dan waktu yang ingin ia dedikasikan untuk mengembangkan diri, dan pada saat yang sama dapat memberikan kontribusi pada keluarganya (Aquarini 2006, h.32).

Walau kadang perempuan juga harus terpaksa menjadi *multitasking* untuk dapat membantu suaminya mencari nafkah. Tidak semua perempuan mendapatkan pekerjaan yang menghasilkan gaji tinggi yang mengharuskan ia bekerja juga mengurus rumah dan anaknya sehingga ia tidak dapat menyewa pembantu. Pada kenyataannya di masyarakat banyak juga perempuan harus berhenti bekerja setelah menikah atau setelah memiliki anak. Alasannya karena seorang ibu harus mengurus anak dan keluarganya.

f. *I Wish I Will Have a Great Husband*



Gambar 94. *I Wish I Will Have a Great Husband*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017.

Karya berjudul “*I Wish I Will Have a Great Husband*” mengisahkan tentang harapan perupa memiliki suami yang baik, yang dapat diajak bekerja sama untuk mengurus anaknya dan juga mendukung karir istrinya. Karya etsa dapat dilihat seorang ayah bersama anaknya sedang membaca buku. Banyak pemahaman yang salah bahwa seorang ibu

harus tinggal di rumah untuk mengurus dan mendidik anaknya dan ayah bertugas untuk mencari nafkah. Bukan hanya seorang ibu yang dapat mendidik anaknya tapi, seorang ayah juga memiliki tugas yang sama. Panel *drypoint* menggambarkan wajah Merycat dan Leocat setengah, seorang yang menikah harusnya sudah menjadi satu tanpa ada batasan tertentu dan bekerjasama untuk mengurus keluarganya bersama.

Fakta bahwa tidak semua suami memiliki sifat yang baik, tidak semua suami dapat mendukung karir istrinya ataupun melakukan tindak kekerasan ataupun perselingkuhan. Suami kadang bertindak egois mengatasnamakan kepala keluarga untuk mengambil keputusan sepihak tanpa persetujuan istri. Tugas sebagai kepala keluarga juga kadang membuat seorang suami lupa dengan keluarganya karena terlalu sibuk bekerja. Hal ini dapat membuat keretakan rumah tangga karena suami dan istri tidak punya komunikasi yang baik. Dapat pula menimbulkan perselingkuhan karena suami dan istri tidak dapat saling mengerti satu sama lain dan malah bertemu orang yang dirasa membuat lebih nyaman.

Agar tidak terjadi hal-hal yang tidak menyenangkan dikemudian hari di dalam kehidupan rumah tangga. Lebih baik sebelum menikah harus dispakati bahwa membangun keluarga adalah kewajiban bersama. Kebahagiaan keluarga akan terjadi jika kerjasama dan komunikasi antara suami dan istri berjalan lancar.

g. *I Wish I Will Be a Role Model for My Kids*



Gambar 95. *I Wish I Will Be a Role Model for My Kids*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017.

Karya berjudul *I Wish I Will Be a Role Model for My Kids* merupakan sebuah keinginan perupa agar dapat menjadi contoh untuk anaknya. Setiap orang tua pasti ingin menjadi *Role Model* untuk anaknya, karena setiap tingkah laku orang tua pasti akan diikuti oleh sang anak. Dapat dilihat dari kedua karya *drypoint* satu panel Merycat dengan anak perempuannya yang rambutnya dikepang bersamaan dengan pakaian dan gaya rambut yang hampir sama, sedangkan karya satu lagi menggambarkan seorang anak laki-laki bergaya rambut seperti ayahnya.

Bahwa kebanyakan anak perempuan akan mengikuti tingkah laku ibunya dan anak laki-laki akan meniru ayahnya. Jika seorang ibu memiliki tingkah laku yang santun dan baik anak pasti akan bertingkah laku sama, seperti perumpamaan yang terkenal seperti "*Like Mother Like Daughter*" atau "*Like Father Like Son*". Anak perempuan membutuhkan bimbingan

seorang ibu dan dukungan melalui ikatan persahabatan, bagaimana memilih teman, dan bagaimana menjadi teman.

Jika ada salah satu komponen dari hubungan yang sehat tersebut hilang, maka hubungan ibu dan anak perempuan menjadi tidak berfungsi dengan baik (Fatima 2013, Arsip online). Bukan hanya anak perempuan yang bisa meniru tingkah laku ibunya mungkin juga tingkah laku ayahnya begitu pula tingkah laku anak laki-laki yang bisa mengikuti tingkah ibunya.

Faktanya tidak semua anak akan mengikuti tingkah laku orang tuanya pergaulan juga menjadi terbentuknya tingkah laku anak. Karena itu tugas orang tua adalah memperhatikan tumbuh kembang dan pergaulan anaknya. Kerjasama yang baik antara ibu dan ayah dapat membentuk pribadi yang baik untuk anaknya. Tempat belajar paling utama adalah di rumah dan dari rumahlah semua tingkah laku seorang anak dapat tercemar dari pola didik putra dan putrinya.

Menjadi contoh bukan hanya tugas seorang ibu tapi juga tugas seorang ayah. Agar nantinya anaknya tidak terjerumus ke dalam pergaulan yang salah dan menciptakan keluarga yang bahagia.

h. *I Wish I Will Have a Happy Family*



Gambar 96. *I Wish I Will Have a Happy Family*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

Karya berjudul "*I Wish I Will Have a Happy Family*", adalah foto keluarga bahagia yang hangat, harmonis, bahagia dan penuh cinta kasih yang di visualisasikan dalam karya karya etsa dan *drypoint* semua orang ingin punya keluarga yang bahagia. Sebagai ungkapan harapan perupa di masa depan nantinya. tokoh Merycat pada karya ini merupakan metafora diri perupa di masa depan.

Munculnya gagasan ini terilhami oleh kenyataan bahwa di zaman modern saat ini membina keluarga yang harmonis membutuhkan perjuangan karena banyak tantangan yang harus dihadapi. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan keluarga tidak harmonis, kurangnya komunikasi diantara anggota keluarga, tidak mendukung karir masing-masing, pertengkaran sampai menimbulkan perceraian. Komunikasi yang terbuka, keakraban, dan kehangatan keluarga menjadi hal terpenting dalam membangun kerluarga yang harmonis.

Faktanya tidak semua kehidupan keluarga berjalan bahagia seperti anak yang terkena kasus narkoba, ibu yang tidak dapat mengendalikan keuangan keluarga, seorang ibu konsumtif, keluarga *broken home* karena ayah dan ibu selalu bertengkar yang menimbulkan keretakan rumah tangga.

Kebahagiaan itu bukan semata-mata ditentukan oleh keberhasilan secara finansial dan juga kesuksesan karir. Namun dibutuhkan cinta kasih, keakraban dan kehangatan dalam keluarga. Membentuk keluarga yang harmonis merupakan komitmen bersama sepasang suami istri untuk menjaga keutuhan rumah tangga. Walaupun suami istri memiliki tanggung jawab masing-masing namun mereka tetap harus bekerjasama dalam menghadapi masalah di keluarganya.

VI. PENUTUP

Bab terakhir dalam penulisan ini merupakan bab penutup, perupa akan menjabarkan kesimpulan yang di dapat selama melewati proses penciptaan karya dan penulisan. Sehingga dapat memberikan saran kepada siapapun yang membaca penulisan ini atau yang ingin melakukan penelitian sejenis.

A. Kesimpulan

Karya seni tercipta karena terlahirnya sebuah ide yang dilanjutkan dengan menjabarkan konsep yang matang. Ide dapat datang dari apa yang dilihat sehari-hari, seperti halnya perupa. Perupa mendapatkan ide dasar penciptaan karya karena melihat aktivitas perempuan yang ada saat ini, dari mulai ibu perupa, kakak sepupu, tetangga, teman, dan perempuan-perempuan yang dapat ditemukan disekitar perupa. Semua bentuk kegiatan perempuan perupa anggap menarik, sebagai seorang perempuan yang masih menempuh pendidikan, ada banyak harapan perupa melihat masa depan. Seperti halnya, perempuan bekerja yang tetap mengurus keluarganya, perupa anggap menarik untuk divisualisasikan dalam sebuah karya seni.

Seni grafis cetak dalam/*intaglio* dengan praktik seni etsa dan *drypoint*, perupa anggap sebagai pilihan utama, karena perupa menyukai dan mendalami salah satu teknik cetak ini. Sebuah karya seni dapat merefleksikan perupa untuk mencurahkan gagasan yang ada dalam diri perupa. Penggunaan teknik yang tidak mudah, dalam karya seni cetak membuat perupa banyak belajar untuk

mengurangi kesalahan, seperti berhati-hati dalam proses gurat. Pada dasarnya seni grafis itu tidak seperti lukis yang jika salah kanvasnya dapat dicat kembali pada bagian yang salah sedangkan seni grafis jika terjadi kesalahan dalam menggores plat itu artinya plat harus diganti dan memulainya kembali dari awal. Karena itu proses penciptaan karya seni grafis harus sabar, tidak terburu-buru, dan sangat hati-hati jika ingin mendapatkan hasil yang maksimal, khususnya cetak dalam.

B. Saran

Laporan penulisan penciptaan perupa masih banyak kekurangan, yang harus diperbaiki. Adapun saran yang perupa berikan untuk kemajuan proses penciptaan selanjutnya. Jangan takut mencoba sesuatu yang berbeda yang ada disekitar kita, ide dapat datang dari hal kecil dan tak terduga. Manfaatkan benda-benda disekeliling yang mampu mendukung penciptaan karyanya, sehingga akan tercipta sebuah karya unik, inovatif, dan kreatif. Seni grafis cetak dalam/*intaglio* bukan hanya sebuah proses cetak di atas kertas saja. Tapi, proses akhir *packaging* atau *framing* juga sangat penting dalam menunjukkan hasil karya yang maksimal.

Terus bereksplorasi dalam membuat karya juga menjadi bagian penting dalam penciptaan karya dan jangan takut salah, karena kesalahan adalah proses pembelajaran sehingga jadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anoegrajekti, Novi, Kusumawardani, Dwi, dan Tridjata, Cecilia. *Estetika: sastra, seni dan budaya*. Jakarta:: UNJ Press., 2008.
- Brophy, Peter. *Narrative Based Practice*. England: Ashgate. 2009.
- Martin, Judy. *The Encyclopedia of Printmaking Techniques*. Australia: Pageone, 1999.
- Nugroho, Riant. *Gender dan Strategi Pengurus Utamanya di Indonesia*. Yogyakarta: Pustakan Pelajar, 2008.
- Priyatna, Aquarini Prabasmoro. *Kajian Budaya Feminis Tubuh, Satra, dan Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra, 2006.
- Saidi, Asep Iwan. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: ISAC, 2008.
- Sudira, I Made Bambang Oka. *Ilmu Seni: Teori dan Praktik*. Jakarta: Inti Prima, 2010
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni*. Yogyakarta: DictiArt Lab, 2012.

Sumber Online

- Anisoyy. *Sejarah Perkembangan Ilmu pada Masa Postmodern*. t.thn.
<https://asoyyati.wordpress.com/2014/01/30/sejarah-dan-perkembangan-ilmu-pada-masa-post-modern/>. (diakses Februari 27, 2016).
- Anoegrajekti, Novi, Kusumawardani, Dwi, dan Tridjata, Cecilia. *Estetika: sastra, seni dan budaya*. Jakarta:: UNJ Press., 2008.
- Asmarani, Devi. *Sepuluh Pemahaman Keliru tentang Feminisme*. 2015.
<http://magdalene.co/news-381-10-pemahaman-keliru-tentang-feminisme.html>. (diakses Januari 15, 2016).
- Crystalink. *crystalink.com*. 2010. <http://crystalink.com/Sekhmet.html>. (diakses Februari 17, 2016).
- Egyptian, Myths. *www.egyptianmyths.net*. 2014.
<http://www.egyptianmyths.net/bastet.htm> (diakses Februari 17, 2016).

- Fanind. *www.fanind.com*. 2016. <http://www.fanind.com/4-jenis-kekerasan-dalam-rumah-tangga.html> (diakses 20 Januari 2017).
- Hill, J. *www.ancientegyptonline.co.uk*. 2010. <http://www.ancientegyptonline.co.uk/bast.html> (diakses Februari 17, 2016).
- . *www.ancientegyptonline.co.uk*. 2010. <http://www.ancientegyptonline.co.uk/bast.html> (diakses Februari 17, 2016).
- Keane, Margaret. *www.margaretkeane.com*. 2015. <http://www.margaretkeane.com/margaret-keane>. (diakses Februari 27, 2016).
- Keliling, Kopi. *kopikeliling.com*. 2012. <http://kopikeliling.com/new/profil/seniman-audrey-kawasaki.html> (diakses Februari 20, 2016).
- Nurdiansyah, Johan. 2011. <http://johannurdiansyah.wordpress.com/2011/03/23/anthropomorphic/>. (diakses Januari 22, 2016).
- Puspita, Wiwit. 2012. *www.psikologikita.com*. <http://www.psikologikita.com/?q=kekerasan-dalam-hubungan-pacaran> (diakses 20 Januari 2017).
- Sanders, Chris. *www.thegundgallery.org*. 2012. <http://www.thegundgallery.org/> (diakses Februari 20, 2016).
- Setiawan, Ebta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. 2012-2016. <http://kbbi.web.id/imajinasi#main> (diakses 29 Desember 2016).
- . *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. 2012-2016. <http://kbbi.web.id/kreativitas#main> (diakses 29 Desember 2016).
- . *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. 2012-2016. <http://kbbi.web.id/metafora#main> (diakses 29 Desember 2016).
- Wahid, Abdurrahman. *www.pmiigusdur.com*. 2013. <http://www.pmiigusdur.com/2013/11/gerakan-feminisme-sejarah-perkembangan.html>. (diakses Januari 15, 2016).

Daftar Gambar

- Anonymous Production Assistant. Happy Family. Diakses tanggal 24 Februari 2016. <http://www.anonymousproductionassistant.com/wp-content/uploads/2012/08/happy-family-on-the-floor.jpg>.
- Audrey Kawasaki. Deep Waters. 2012. Diakses tanggal 20 Februari 2016. http://www.audrey-kawasaki.com/share/lj/deepwaters_sml.jpg.
- Audrey Kawasaki. Ei En. 2013. Diakses tanggal 20 Februari 2016. <http://www.audrey-kawasaki.com/share/lj/presprint02.jpg>.
- Bigbangfish. Rambut. Diakses tanggal 7 Februari 2016. <http://cdn.bigbangfish.com/beautiful/beautiful-hair/beautiful-hair-3.jpg>
- Bigbangfish. Rambut. Diakses tanggal 7 Februari 2016. <http://cdn.bigbangfish.com/beautiful/beautiful-hair/beautiful-hair-4.jpg>.
- Data HD Wallpaper. Girl Mask. Diakses tanggal 7 Januari 2016. http://data.hdwallpapers.im/girl_mask_look.jpg.
- Facebook. Audrey Kawasaki. Diakses tanggal 20 Februari 2016. <https://www.facebook.com/audreykawasaki/photos/pb.10230702430.-2207520000.1464609165./10150963808857431/?type=3&theater>.
- Facebook. Theresia Agustina Sitompul. Diakses tanggal 20 Februari 2016. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150271890095905&set=pb.667590904.-2207520000.1464608914.&type=3&theater>.
- Girls Just Wanna Have Funds .Career Mom. Diakses tanggal 24 Februari 2016. <http://www.girlsjustwannahavefunds.com/wp-content/uploads/2012/03/career-mom-198x300.jpg>.
- Hillarysloan. Rambut. Diakses tanggal 7 Januari 2016. <http://hillarysloan.areavoices.com/files/2016/04/hair.jpg>
- Huffpost. Working Mom. Diakses 24 Februari 2016. <http://i.huffpost.com/gen/1264060/images/o-WORKING-MOM-facebook.jpg>.
- Indoartnow. Theresia Agustina Sitompul. LIONIZE. 2014. Diakses tanggal 20 Februari 2016.

<https://indoartnow.com/uploads/artwork/image/15217/artwork-1412850023.jpg>.

Indoartnow. Theresia Agustina Sitompul. FRET. 2014. Diakses tanggal 20 Februari 2014.

<https://indoartnow.com/uploads/artwork/image/15201/artwork-1412849817.jpg>.

Indotrading.Pensil Dermatograf.Diakses 17 Maret 2016.<http://image1ws.indotrading.com/s3/productimages/co10683/p61240/e573fa45-b59d-46f1-aa36-f8d7c815a20fw.jpg>.

Keane Eyes. Bonnie. 2000. Diakses tanggal 25 Juni 2016. <http://keane-eyes.com/wp-content/uploads/2014/09/bonnie-333x350.jpg>.

Keane Eyes.Silver Lining. 2010. Diakses tanggal 25 Februari 2016. <http://keane-eyes.com/wp-content/uploads/2014/09/eyewsilver.jpg>.

Margaret Keane. Margaret Keane. Diakses tanggal 20 Februari 2016.<http://www.margaretkeane.com/margaret-keane>.

Pinterest.Rambut.Diakses tanggal 7 Februari 2016.<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/cc/00/15/cc00151ad5dfb90729f0c7608e4ecc73.jpg>.

Pinterest.Two. 2004.Diakses 25 Juni 2016.<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/23/60/3e/23603e467020975ee366b4bd3c575dea.jpg>

Ry. Rambut. Diakses tanggal 7 Januari 2016.<http://www.ry.com.au/ontrend/wp-content/uploads/2015/08/beautiful-hair-7.jpg>.

Skim. Working Mom.Diakses tanggal 24 Februari 2016.http://cdn.skim.gs/image/upload/v1456337575/msi/A_working_mom_gx8ts8.jpg.

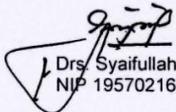
Storage Googleapis.Rambut.Diakses tanggal 7 Januari 2016.http://storage.googleapis.com/wzukusers/user-500001/images/CuIYRf1tWEqdEySaG-hvCA_1450.jpg.

The Gund Gallery. Kiki Smith. Diakses tanggal 20 Februari 2016.<http://www.thegundgallery.org/2012/04/kiki-smith-2/>.

The Gund Gallery.Ginzer. 2000. Diakses tanggal 20 Februari 2016. <http://www.thegundgallery.org/wp-content/upload/2012/04/Smith-Ginzer-2000-566x426.jpg>.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Magang

 <i>Building Future Leaders</i>	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	
	Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220 Telp./Fax. : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982 BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180 Bag. UHTP : Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486 Laman : www.unj.ac.id	
Nomor	: 3637/UN39.12/KM/2015	13 April 2015
Lamp.	: -	
H a l	: Permohonan Izin Observasi	
 Yth. Theresia Agustina Sitompul Jl. Perum Grahayas 1, No. E15, Druwo, Sewon Yogyakarta		
 Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :		
N a m a	: Nur Hayisa Oktariza	
Nomor Registrasi	: 2415106479	
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa	
Fakultas	: Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta	
No. Telp/HP	: 089630071038	
 Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah Seminar Persiapan Karya Inovatif.		
 Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.		
 Kepala Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan,		
  Drs. Syaifulah NIP. 195702161984031001		
 Tembusan : 1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni 2. Kaprog / Jurusan Seni Rupa		

Lampiran 2. Lembar Kehadiran Seminar



JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN NEGERI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

**KARTU KEHADIRAN
SEMINAR PERSIAPAN TUGAS AKHIR / SKRIPSI**

NAMA : Nur Hayisa Oktarita
No.Reg : 2415106479
TH/Angkatan : 2010

NO	J U D U L	PEMAKALAH	PARAF DOSEN KOORDINATOR
1	Menafrisk Konflik dengan Seni Lukis	Daniel Ferryanyah 24151081553	
2	Representasi Arsip Semiman Dunia Di Internet Dalam Karya Seni Lukis	Angga Wijaya 2415081537	
3	Fenomena Suporter Sepak Bola Dalam Karya Seni Lukis	Amy Zahrawan 2415081530	
4	Representasi Peribahasa Populer dalam Karya Seni Drawing	Rishma Bayasa 2415081540	
5	motif batik dan gaya busana K-POP sebagai inspirasi dalam karya seni lukis	Adrian Prasetyo 2415083085	

Lampiran 3. Lembar Asistensi Bimbingan PKSR



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp.(021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa

Nomor Registrasi

Program Studi

Judul Skripsi/Makalah*)

Pembimbing**)

: Nur Hayisa Oktariza

: 2415 10 64 79

: Seni Rupa

: *Antropomorfis Perempuan Kucing dengan*
Persektif FEMINIS sebagai metafora diri pada
Karya seni

: (1) *Aprina Murwanti, S.Dr., Ph.D.* *Grafis cetak*
dalam
 (2) *Dra. Mudyati, M.Pd.*

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	22 sept 2016	ACC sketsa Karya	* tidak perlu mengu- nakan teks dalam Karya	<i>[Signature]</i>
2	28 sept 2016	ACC sketsa Karya	* perhatikan tentang kelenturan sketsa agar tidak terlihat kaku * Cari alasan mengapa ada visual laki-laki	<i>[Signature]</i>
3	20 oktober 2016	sketsa Acc Karya yg akan dibuat	* karya laki-laki jangan terlalu dominan * Pertahankan tekstur pada rambut	<i>[Signature]</i>

*)Coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp.(021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124

*Building
 Future
 Leaders*

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Nur Hayisa Oktariza
 Nomor Registrasi : 2415 10 6479
 Program Studi : Seni Rupa
 Judul Skripsi/Makalah*) : ~~Disusun~~ Antropomorfis Perempuan Kucing dengan Perspektif Feminis sebagai metafora diri pada karya seni grafis cetak dalam
 Pembimbing**) : (1) Aprina Murwanti sDs., P.h.D
 (2) Dra. Mudiyati, M.Pd

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	27 Sep 2016	Penulisan Bab I	<ul style="list-style-type: none"> * hindari pemborosan kata * Mini mali, penggunaan kata(mya) * Minimalis penggunaan kata "yang" 	
2	28 oktober 2016	Penulisan Bab II	<ul style="list-style-type: none"> * Perhatikan penggunaan tanda baca * Hindari mengulang-ulang kata dalam satu kalimat * Dalam bab dua harus ada rangkuman dari teori yg ada 	
3	8. november 2016	Penulisan Bab III & Bab IV	<ul style="list-style-type: none"> * gunakan kata yg sesuai dengan konteks kalimatnya sehingga lebih jelas maksudnya * Perbanyak tentang tulisan berkarya penciptaan 	

*)Coret yang tidak perlu
 **)1)Bidang Materi

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
4	7 Desember 2016	Acc Display Karya	* membuat dua alternatif bentuk display 	
5	13 Desember 2017	ACC Judul Karya	* I will tell you my wish	
6	28 Desember 2017	metodologi penelitian	* metodologi penciptaan visual art narrative berbasis Practice (narrative-based Practice)	
7	9 Januari 2017	Visualisasi & Deskripsi Karya	* alur narasi Pola pikir * Penting imajinasi (metafora diri lewat narasi bisa lebih kongrit) * Pentingnya imajinasi utk kreativitas	
8	11 Januari 2017	Acc Karya jadi	* membuat skema pola / alur narasi bertanda * pemilihan judul	

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
4.	6 Desember 2016	Bab IV	<ul style="list-style-type: none"> ← Fokus dalam membahas setiap point * Konsep : Berupa - antropomorfis * Visual : Menyoat, leocotr & anak-anaknya. * Operasional : Susunan teknik indera * Jenis "x" feminisme 	
5.	22 Desember 2016	Struktur Penulisan	<ul style="list-style-type: none"> * Kata kunci dibawah judul * bbrp Paragraf masih terlalu panjang * hal 79-81 belum rata (kesan ketri) * Jarak antar paragraf beberapa terlalu panjang 	
6	3 Januari 2017	Bab V	<ul style="list-style-type: none"> * Format tepi harusnya 4cm, tetapi masih banyak yg terlalu panjang * menggunakan tanda baca " - " sebagian titik * layout banyak bidang kosong seker foto 	
7	8 Januari 2017	Bab VI	<ul style="list-style-type: none"> * Kutipan hal 41 spasi masih 2 * daftar pustaka & web dipisah * beberapa paragraf tlu pendets, 22, 23, 24. 	
8	10 Januari 2017	Perbaikan Penulisan akhir	<ul style="list-style-type: none"> * beberapa paragraf tlu pendets, 22, 23, 24. 	

Lampiran 4. Lembar Turnitin

 **Turnitin Originality Report**

penulisan ayi by Hayisa Oktariza

From TA (Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa 104)

Processed on 14-Jan-2017 3:54 PM
WIB
ID: 759025301
Word Count: 14875

Similarity Index	
10%	

Similarity by Source	
Internet Sources:	8%
Publications:	0%
Student Papers:	5%

sources:

- 1 1% match (student papers from 29-Jul-2016)
[Submitted to Universitas Negeri Jakarta on 2016-07-29](#)
- 2 1% match (Internet from 01-Aug-2016)
<http://www.slideshare.net/niiarcliqersterciptauntukku/seni-rupa-39638298>
- 3 < 1% match (student papers from 22-Apr-2016)
[Submitted to Universitas Negeri Jakarta on 2016-04-22](#)
- 4 < 1% match (Internet from 25-May-2010)
http://www.ashgate.com/ndf/SamplePages/Narrative_based_Practice_Pref.pdf

Lampiran 5. Riwayat Hidup Perupa



Nur Hayisa Oktariza

Tempat, Tanggal Lahir | Jakarta, 15 Oktober 1992
Alamat | Jl. Tegal Amba No. 02 RT 06 / RW 13,
Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia
Telepon | 089630071038
Email | hayisaoktariza22@gmail.com
Jejaring Sosial | Instagram: @ayista1015

Pameran

2017

- Pameran Tugas Akhir “Elaborasa”, Qubicle Center, Sinopati 79 Jakarta Selatan

2016

- Pameran Sorry Graph #2, Gudang Sarinah Ekosistem, Jakarta Selatan

Lampiran 6. Dokumentasi Pameran Elaboras



Lampiran 7. Lembar Persetujuan Publikasi

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Hayisa Oktariza
No. Registrasi : 2415106479
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : *I Will Tell You My Wish: Harapan Pribadi tentang Masa Depan melalui Narasi Visual Metafora Perempuan Kucing pada Karya Seni Grafis Cetak Dalam*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, Saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, dan menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian Saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada tanggal : 17 Januari 2017

Yang menyatakan,

Nur Hayisa Oktariza

2415106479