

**PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI
ABSTRAKSI FIGUR TOKOH PEWAYANGAN
DENGAN TEKNIK CBT (CETAK BENANG TARIK)**

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)



Pengusul :

**Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
NIP/NIDN : 197311072006041002 / 0607117301**

**Bening Tri Suwasono, S.Sn., M. Sn
NIP/NIDN : 1578600000000000 / 0602078405**

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor : SP DIPA-042.06.1.401516/2018

Tanggal 5 Desember 2017

Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi

Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)

Nomor: 7237/IT6.I/PL/2018

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2018**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) : **Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)**
2. Ketua
- a. Nama Lengkap : Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
 - b. NIP : 197311072006041002
 - c. Jabatan Fungsional : lektor
 - d. Jabatan Struktural : -
 - e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain/Seni Rupa Murni
 - f. Alamat Institusi : Jl. KH. Dewantara 19 Surakarta Ketingan Surakarta
 - g. Telp./Faks/E-mail : (0271) 647658 / (0271)646175
sofwanzarkasi@gmail.com
3. Anggota
- a. Nama Lengkap : Bening Tri Suwasono, S.Sn., M. Sn
 - b. NIP : 1578600000000000
 - c. Jabatan Fungsional : -
 - d. Jabatan Struktural : -
 - e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain/Seni Rupa Murni
 - f. Alamat Institusi : Jl. KH. Dewantara 19 Surakarta Ketingan Surakarta
 - g. Telpon/Faks./E-mail : (0271) 647658 / (0271)646175
4. Lama Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) keseluruhan : 7 (Tujuh) bulan, April - Oktober 2018
5. Pembiayaan : Rp. 18.000.000,-
(Delapan Belas Juta Rupiah)

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
& Desain ISI Surakarta

Surakarta, 07 Oktober 2018
Ketua Peneliti

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP: 197207082003121001

Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
NIP: 197311072006041002

Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196705271993031002

ABSTRAK

Penelitian artistik yang mengambil judul *Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)* tahun 2018 oleh Much. Sofwan Zarkasi dan Bening Tri Suwasono ini, didasari adanya peluang yang ada terkait kreatifitas dan eksperimentasi pada karya seni rupa dua dimensi memanfaatkan sistem atau teknik penciptaan dalam seni grafis yang memiliki karakter seni cetak mencetak dua dimensi. Salah satunya adalah menciptakan karya seni grafis *mono print* dengan proses cetak memanfaatkan benang tarik, yaitu benang yang diberi warna dan dicetakkan pada kertas dan ditarik dengan sedikit tekanan. Maka penelitian ini bertujuan untuk membuka peluang selebar-lebarnya terkait kreatifitas pada karya seni rupa dua dimensi.

Metode yang diterapkan dalam penciptaan karya pada penelitian ini adalah menggunakan pendekatan teori L.H Chapman, yang menyebutkan tiga tahap yaitu yang pertama tahap menemukan gagasan, yaitu mendekati sumber inspirasi, kedua tahap penyempurnaan, pengembangan dan pematapan gagasan awal, yaitu bagaimana seniman menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awalnya yang dalam hal ini nanti berhubungan dengan pencarian bentuk, pilihan medium, alat, bahan, dan teknik, dan tahap ketiga visualisasi ke dalam media yaitu bagaimana seniman memvisualisasikan kedalam media. Secara tidak langsung teori tersebut juga mengedepankan eksperimentasi, yang pada penelitian ini adalah teknik cetak benang tarik (CBT) yang hasilnya berupa memunculkan cetakan gambar berupa garis-garis yang membentuk subyek visual berupa abstraksi figur tokoh pewayangan pada media dua dimensi. Adapun hasil luaran penelitian artistik ini adalah prototype karya seni rupa dua dimensi berupa abstraksi bentuk atau figur tokoh pewayangan dengan aristika karakter cetakan dari tarikan benang yang diberi warna, HKI dan artikel ilmiah.

Diharapkan *Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)* ini karya seni rupa dua dimensi yang berdimensi tradisi akan semakin kaya inovasi baik teknik maupun bentuk sehingga dapat mengangkat gengsi dari karya seni rupa tersebut.

Kata kunci: Seni Rupa, CBT, wayang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas semua berkahnya, sehingga penelitian artistic yang mengambil judul *Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)*, ini dapat diselesaikan.

Saya ucapkan juga banyak terimakasih kepada pihak LPPMPP ISI Surakarta dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu terselesaikannya penelitian ini.

Semoga laporan penelitian ini dapat menambah wahana keilmuan di bidang seni dan budaya pada khususnya serta bidang pendidikan pada umumnya.

Surakarta, 07 Oktober 2018

Penulis

DAFTAR ISI

1. JUDUL PENELITIAN.....	i
2. HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
3. ABSTRAK.....	iii
4. KATA PENGANTAR.....	iv
5. DAFTAR ISI.....	v
6. DAFTAR GAMBAR.....	vi
7. BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penelitian Artistik.....	3
C. Tujuan Penelitian Artistik.....	3
8. BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
9. BAB III METODE PENELITIAN.....	11
A. Pendekatan.....	11
B. Langkah-langkah Penelitian.....	11
1. Menemukan Gagasan	11
a. Riset Etik.....	12
b. Riset Emik (observasi, dokumentasi).....	15
2. Menyempurnakan, Mengembangkan, Memantapkan Gagasan.....	16
a. Perenungan.....	17
b. Kreasi Artistik (,Eksperimentasi, Evaluasi).....	17
3. Visualisasi Pada Media.....	24
10. BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	31
11. BAB V LUARAN PENELITIAN ARTISTIK.....	36
12. DAFTAR ACUAN.....	38
13. LAMPIRAN.....	39

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1, Karya seni rupa cetak benang tarik yang biasanya dibuat yang pernah ada.....	6
2. Gambar 2 Judul “cakil in action”.....	7
3. Gambar 3 Judul “Fighting” karya seni grafis hot print.....	8
4. Gambar 4 Karya seni rupa cetak benang tarik eksperimen 1.....	9
5. Gambar 5 Karya seni rupa cetak benang tarik eksperimen 2.....	10
6. Gambar 6 Karya seni rupa cetak benang tarik eksperimen 3.....	10
7. Gambar 7 Refrensi beberapa figur tokoh pewayangan.....	13
8. Gambar 8 Refrensi wajah tokoh raksasa.....	13
9. Gambar 9 Refrensi beberapa figur tokoh Punokawan.....	14
10. Gambar 10 Refrensi wajah Bujang Ganong.....	14
11. Gambar 11 Refrensi karya benang tarik yang pernah ada 1.....	15
12. Gambar 12 Refrensi karya benang tarik yang pernah ada 2.....	16
13. Gambar 13 Refrensi benang Wol.....	18
14. Gambar 14 Hasil eksperimen tarikan dengan benang Wol.....	18
15. Gambar 15 benang jahit.....	19
16. Gambar 16 Hasil eksperimen tarikan dengan benang jahit.....	20
17. Gambar 17 benang nilon.....	20
18. Gambar 18 Hasil eksperimen tarikan dengan benang nilon.....	21
19. Gambar 19 benang kasur.....	22
20. Gambar 20 Hasil eksperimen tarikan dengan benang kasur.....	22
21. Gambar 21 Penyusunan benang tarikan dengan benang kasur.....	25
22. Gambar 22 Penyusunan benang tarikan sudah diberi warna pada kanvas.....	26
23. Gambar 23 Penyusunan benang tarikan sudah diberi warna pada kanvas.....	26
24. Gambar 24 Hasil penarikan pertama dan kedua.....	27
25. Gambar 25 Hasil penarikan beberapa kali warna lain.....	28
26. Gambar 26 Hasil finishing untuk menghadirkan kesan artistik.....	28
27. Gambar 27 Bujang ganong #1 dengan media kertas.....	29
28. Gambar 28 Bujang ganong #2 dengan media kanvas.....	29
29. Gambar 29 Cangik #1 dengan media kanvas.....	30
30. Gambar 30 Bujang ganong #1, 30 x 40 cm.....	31
31. Gambar 31 Bujang ganong #1, 40 x 50 cm.....	32
32. Gambar 32 ”TOGOG”, 40 x 50 cm.....	33
33. Gambar 33 Cangik #1 dengan media kanvas.....	34

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan seni rupa di era baru ini dalam apresiasinya seni tidak lagi mengkotak-kotakkan salah satu bidang ilmu, namun saling terbuka berbagi kreatifitas teknik maupun karakter seni diantara seni yang lain. Seni rupa sendiri membicarakan wilayah keilmuan praktikal yang sarat dengan proses ketrampilan membuat visualisasi estetis yang dipengaruhi oleh perasaan, psikologis, maupun keadaan lingkungan seniman. Perkembangan seni rupa yang berkembang sekarang telah membuka peluang terbukanya ide-ide kreatif terkait bentuk, teknik dan media yang digunakan dalam berkarya seni.

Seni cetak mencetak sebagai salah satu bagian dari seni *fine art*, yang mengedepankan kebutuhan berkreasi seni muncul dari dalam diri seniman, juga telah mengalami banyak perkembangan, baik dari segi bentuk teknik dan media. Para seniman grafis dalam hal ini dituntut untuk bisa memiliki sudut pandang yang luas terkait teknik dan media yang membuka peluang kekaryaannya seni grafis yang lebih berkembang dengan tetap berpijak pada konsep cetak mencetak.

Keterbukaan pemikiran dan pemahaman yang dalam akan penciptaan karya seni rupa perlu diaktualisasikan dalam bentuk penciptaan karya yang inovatif secara kontinyu, sehingga kecintaan terhadap karya-karya seni rupa menjadi lebih terasa. Bagi khalayakpun karya seni rupa inovatif yang semakin variatif akan menjadi menu baru dalam menikmati karya seni rupa. Salah satu

teknik dasar dalam seni cetak adalah seni cetak benang tarik, yang memanfaatkan sistem monoprint atau sekali cetak.

Teknik cetak benang tarik (CBT) ini secara kontinyu juga menjadi bahan yang peneliti ajarkan dalam matakuliah nirmana, dengan hasil visual bentuk-bentuk abstrak. Melalui teknik CBT ini, peneliti melihat peluang menarik untuk mengembangkan visual yang bisa dihasilkan dengan teknik CBT ini, salah satunya adalah visual figure tokoh pewayangan.

Maka melalui teknik CBT ini perlu untuk dilakukan eksperimentasi terkait teknik, media, maupun bentuk karya seni rupa yang diciptakannya. Pada kesempatan ini dipilih teknik CBT (cetak benang tarik), yang digunakan untuk menghasilkan karya seni rupa dua dimensi, yang dibentuk dari benang yang diberi warna (cat akrilik) dan ditempelkan pada permukaan media kertas atau kanvas, kemudian ditekan dengan media datar lainnya (kertas), kemudian benang ditarik perlahan, dan hasilnya adalah cetakan benang tarik yang membentuk visual artistik dari bekas cetakan dan tarikan benang yang telah dilumuri atau diberi warna tadi.

Visual artistic dalam penelitian artistik ini yang dipilih adalah berupa abstraksi figur tokoh pewayangan sebagai salah satu karakter visual tradisi Indonesia, dalam rangka penggabungan antara karakter lokal dan kreatifitas dalam eksplorasi teknik CBT. Hal tersebut didasarkan atas fenomena arus globalisasi yang sukar sekali dihadapi, muncullah kecenderungan untuk menemukan kembali *Indonesian Haritage* sebagai pola pengakuan jati diri dan refleksi identitas pribadi bangsa Indonesia. Salah satunya adalah peluang mengawinkan beberapa hal yang

berkaitan dengan seni tradisi yang sudah ada, contohnya adalah figur pewayangan dikawinkan dengan karya seni yang inovatif berupa karya seni rupa dua dimensi dengan teknik CBT (Cetak Benang Tarik).

Berdasarkan hal tersebut penelitian penciptaan karya kali ini mengambil judul *Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)*. Karya inovasi seni rupa dua dimensi memanfaatkan teknik CBT dan hasilnya *mono print* ini diharapkan dapat menjadi pengkayaan teknik dan bentuk dalam karya seni rupa.

B. Rumusan Penelitian Artistik

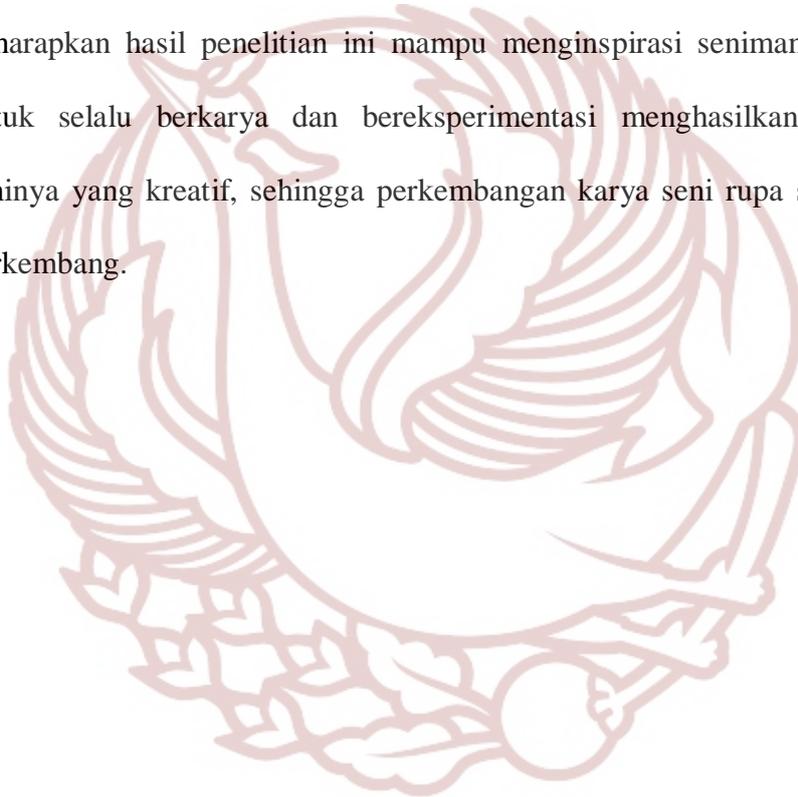
1. Bagaimana konsep Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)?
2. Bagaimana proses Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)?
3. Bagaimana bentuk Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)?

C. Tujuan Penelitian Artistik

Tujuan khusus dari penelitian yang mengambil judul “Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)”, adalah menciptakan karya seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan teknik garap dalam seni cetak atau seni grafis yaitu teknik Cetak Benang Tarik (CBT). Selain itu penelitian artistik ini juga menghasilkan laporan yang bertujuan :

1. Menjelaskan Konsep Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik).
2. Menjelaskan proses Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik).
3. Menjelaskan bentuk Karya Seni Rupa Dua Dimensi Abstraksi Figur Tokoh Pewayangan Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik).

Diharapkan hasil penelitian ini mampu menginspirasi seniman atau perupa untuk selalu berkarya dan bereksperimentasi menghasilkan karya-karya seninya yang kreatif, sehingga perkembangan karya seni rupa semakin kaya berkembang.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian artistik ini menerapkan teknik eksperimentasi dari sistem kerja dalam teknik cetak benang tarik. Hasil penelitian atau tulisan tentang seni cetak benang tarik ini memang belum banyak, kebanyakan teknik ini diajarkan sebagai teknik kreatif dalam teknik dasar seni rupa. Beberapa dalam materi ajar ntuk anak-anak, seperti pada tulisan materi ajar dari Ni komang Andini yang menuliskan, tentang teknik tarik benang dalam seni rupa ;

Teknik tarik benang ini merupakan cara membuat kreasi hasil gambar bebas yang dilakukan dengan mencelupkan benang ke dalam adonan pewarna dan meletakkan benang yang sudah dicelupkan ke dalam adonan pewarna jika ingin menghasilkan warna yang bermacam-macam, lakukan ke dalam empat warna yang ada. atau ingin membuat warna baru bisa bereksperimen membuat warna baru dan meletakkan benang kedalam pewarna. Adapun alat dan bahan yang biasa digunakan dalam teknik tarik benang ini yaitu kertas gambar, pewarna makanan (merah, kuning, biru dan hijau), lap, kertas koran dan benang kasur.¹

Karya-karya yang dihasilkan dengan teknik benang tarik inipun kebanyakan dalam bentuk abstrak. Belum ada karya dengan teknik benang tarik ini yang berupa membentuk visual subyek tertentu. Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan karya seni rupa dua dimensi dengan teknik benang tarik yang visualnya berupa abstraksi figure tokoh pewayangan.

¹ ¹Ni komang Andini, The Proseses of Life, Materi Teknik Inkblot, Tarik Benang atau Tarikan dan finger painting pelajaran ke 3 dalam <http://nikomangandini.blogspot.com/2017/06/materi-teknik-inkblot-tarik-benang-atau.html> undu oleh Zarkasi 2018



Gambar 1. Karya seni rupa cetak benang tarik yang biasanya dibuat yang pernah ada, download pada <http://ulfakarunia.blogspot.com/2012/07/gambar-tarikan-benang.html> download oleh Zarkasi 2018

Figur tokoh pewayangan dipilih sebagai proses keberlanjutan penggunaan karakter visual dalam seni tradisi khususnya wayang dalam beberapa penelitian yang sudah dilakukan. Pada tahun 2007, peneliti melakukan penelitian kekarya seni dengan judul penelitian ” Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer” yang menghasilkan karya *digital printing* dengan menampilkan visual tokoh atau figur-figur dalam wayang Purwo. Pada tahun tersebut karya seni grafis dengan teknik cetak digital masih jarang, padahal proses yang berbau digital sedang naik daun dan disukai anak muda. Penelitian tersebut juga memiliki tujuan yang salah satunya sebagai *stimulus*, bagi remaja untuk tertarik mengenal pewayangan.



Gambar 2. Judul “cakil in action” karya seni grafis digital printing, karya Much. Sofwan Zarkasi pada penelitian penciptaan karya dengan judul “Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer” tahun 2007. Di copy scant oleh Zarkasi 2018

Penelitian kekaryaan seni grafis yang peneliti lakukan selanjutnya adalah pada tahun 2008 dengan mengambil judul “Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print Di Atas Kaca”. Penelitian tersebut menghasilkan karya seni grafis diatas kaca dengan teknik *hot print*, yaitu proses menrasfer gambar dengan sistem atau alat pemanas, menggunakan tinta *sublim*. Selain teknik hot print, penelitian ini juga menampilkan karya seni grafis di atas kaca yang memiliki kesan tiga dimensi karena terdiri dari kaca yang berlapis lebih dari satu sesuai dengan efek dimensi yang ingin dimunculkan.



Gambar 3. Judul “Fighting” karya seni grafis hot print, karya Much. Sofwan Zarkasi pada penelitian penciptaan karya dengan judul “Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print di Atas Kaca” tahun 2008. Di copy scant oleh Zarkasi 2018

Disamping beberapa penelitian kekarya seni yang telah peneliti lakukan, teknik Cetak Benang Tarik (CBT) sendiri selama ini juga peneliti gunakan sebagai materi teknik dalam menghasilkan tekstur semu, pada salah satu tugas mata kuliah yang selama ini peneliti mengajar yaitu mata kuliah Nirmana. Jadi secara tidak langsung sebagai proses pendahuluan dalam penelitian ini, peneliti sudah melakukan dan menguasai teknik Cetak Benang Tarik (CBT).

Beberapa referensi penelitian yang tersebut di atas, menunjukkan bahwa belum ada yang memanfaatkan teknik Cetak Benang Tarik (CBT) dengan membentuk akbstraksi figur tokoh pewayangan. Jadi peneliti menyimpulkan penelitian dengan mengambil judul “ Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik) ini, merupakan eksperimentasi yang baru bagi penciptaan karya seni grafis *mono print*. Meskipun teknik yang

digunakan adalah memanfaatkan teknik atau konsep garap yang pernah ada dalam penciptaan karya seni rupa yaitu teknik benang tarik, namun hasil yang dihasilkan pada penelitian ini berbeda, yaitu menghasilkan karya seni rupa dua dimensi inovatif memanfaatkan teknik cetak benang tarik (CBT), sehingga hasil penelitian artistik ini menjadi pengkayaan teknik dalam penciptaan karya seni seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan konsep dalam garap seni cetak.

Untuk mendukung keberhasilan dari penelitian ini, peneliti secara tidak langsung telah melakukan beberapa eksperimentasi awal terkait teknik CBT (cetak benang tarik) ini, sehingga peneliti sangat yakin dalam penelitian ini bisa menghasilkan karya seni rupa dua dimensi yang inovatif.



Gambar 4. Karya seni rupa cetak benang tarik eksperimen 1
kanvas, 40 x 50 cm ., foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 5. Karya seni rupa cetak benang tarik eksperimen 2 pada kanvas, 30 x 40 cm foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 6. Karya seni rupa cetak benang tarik eksperimen 3 (togog) kanvas, 40 x 50 cm foto oleh Zarkasi 2018

BAB III

METODE PENELITIAN ARTISTIK

A. Pendekatan

Seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang penelitian ini bahwa penelitian artistik ini akan menciptakan karya seni dua dimensi memanfaatkan teknik dasar dalam seni cetak yaitu teknik CBT (cetak benang tarik) yang hasilnya adalah mono print abstraksi figur tokoh pewayangan, maka penelitian artistik ini dalam prosesnya menggunakan pendekatan teori L.H Chapman, yang menyebutkan tiga tahap yaitu yang pertama tahap menemukan gagasan, yaitu mendekati sumber inspirasi, kedua tahap penyempurnaan, pengembangan dan pematapan gagasan awal, yaitu bagaimana seniman menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awalnya yang dalam hal ini nanti berhubungan dengan pencarian bentuk, pilihan medium, alat, bahan, dan teknik, dan tahap ketiga visualisasi ke dalam media yaitu bagaimana seniman memvisualisasikan kedalam media.

B. Langkah-Langkah Penelitian

1. Menemukan Gagasan

a. Riset Etik

Penelitian ini dalam menemukan gagasan-gagasan penciptaan karya dengan mendekati sumber inspirasi yaitu melakukan beberapa kajian dan studi pustaka dari beberapa tulisan atau buku tentang seni rupa, seni grafis, figur wayang dan beberapa informasi tertulis yang berhubungan dengan proses

eksperimentasi yang sudah pernah dilakukan sebagai sumber dan kekayaan materi pendukung proses penelitian artistik yang dilakukan.

Secara umum buku yang membahas tentang teknik benang tarik ini masih sebatas materi ajar dilingkungan guru-guru SD yang tergabung pada Persatuan Guru Sekolah Dasar (PGSD), seperti pada materi ajar Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan STKIP PGRI TULUNGAGUNG PGSD, yang materi ajarnya memuat teknik benang tarik.²

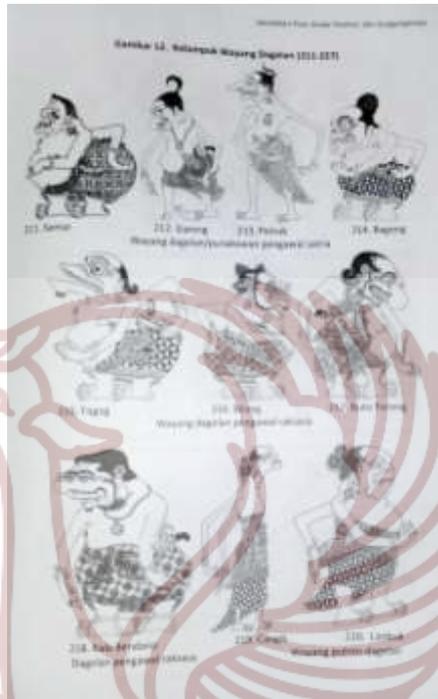
Metode teknik benang tarik biasanya menjadi bahan dan materi ajar anak-anak karena merupakan materi dengan bahan sederhana yang memiliki pengaruh pendidikan kreatif secara dasar untuk anak, seperti untuk melatih koordinasi mata, tangan dan kelenturan tangan bagi anak.³

Selain itu peneliti juga mengadakan kajian tentang figur tokoh pewayangan yang menjadi bagian keunikan dari karya penelitian artistik ini. Antara lain dari buku tulisan Agus Ahmadi berjudul *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*, cetakan 1, 2014, dan buku tulisan Sulardi berjudul *Gambar Prinjening Ringgit Purwa*. Melalui buku-buku tersebut ditemukan beberapa figur tokoh pewayangan yang menarik untuk dipilih menjadi obyek visual. Adapun beberapa figur pewayangan yang dibuat sebagai subyek visual dalam penciptaan karya seni dua dimensi dengan teknik CBT ini adalah : tokoh raksasa, tokoh Punokawan, Cangik, Limbuk dan beberapa tokoh pewayangan lainnya. Selain itu

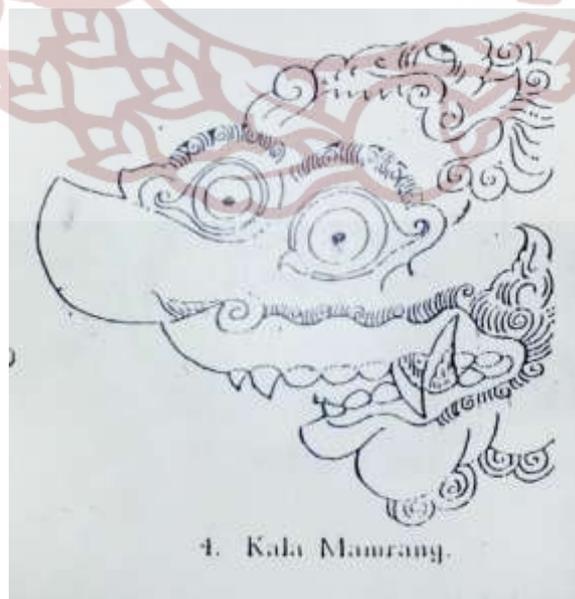
² <http://anikrahayunigsih.blogspot.com/2015/11/hasil-karya-tarikan-benang-ink.html>

³ Eca Trisnahayu, 2014, *Meningkatkan Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Kelompok B Paud Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan*, Skripsi Program Sarjana (S1) Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, hal. 27

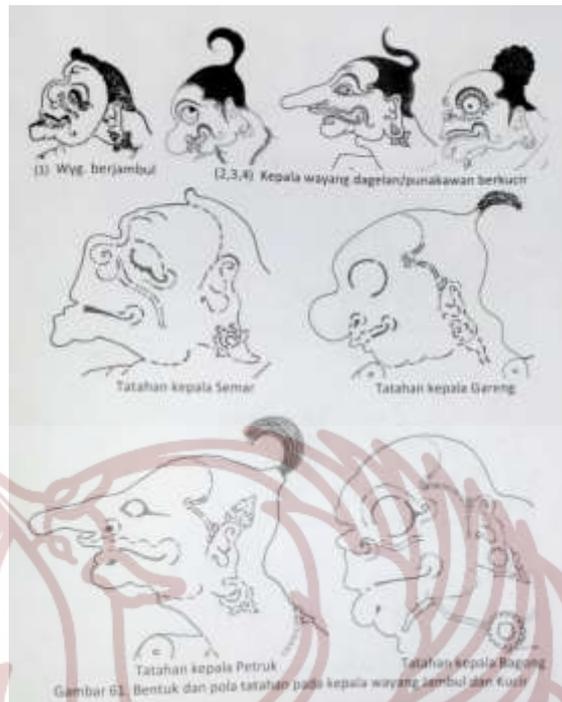
juga beberapa tokoh dalam cerita wayang Panji Asmorobangun, yang salah satunya adalah tokoh Bujang Ganong.



Gambar 7. Refrensi beberapa figur tokoh pewayangan dalam buku berjudul "kriya Wayang Kulit Purwa", penulis Agus Ahmadi, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 8. Refrensi wajah tokoh raksasa dalam buku berjudul "Gambar Prinjening Ringgit Purwa", penulis Sulardi, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 9. Refrensi beberapa figur tokoh Punokawan dalam buku berjudul "kriya Wayang Kulit Purwa", penulis Agus Ahmadi, foto oleh Zarkasi 2018

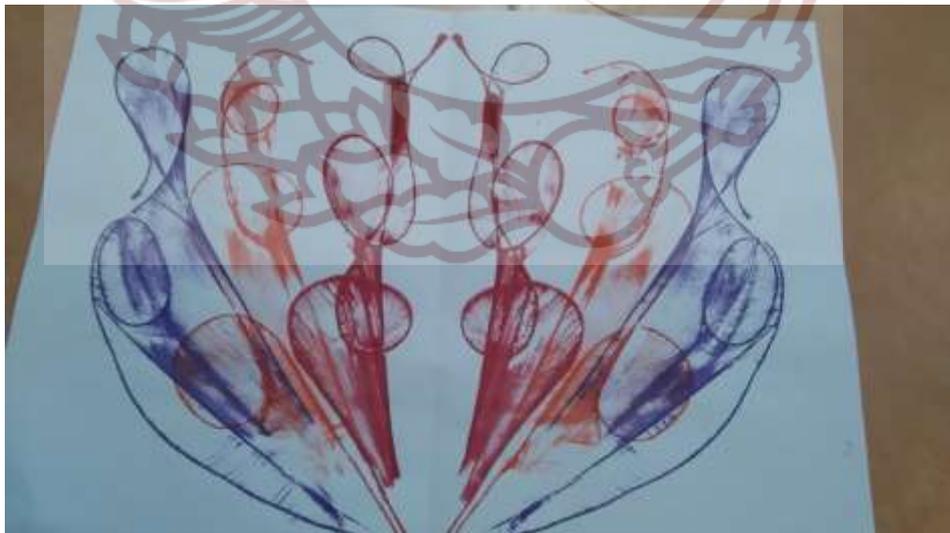


Gambar 10. Refrensi wajah Bujang Ganong dalam <https://www.tokopedia.com/kotareyog/topeng-bujang-ganong-ganongan-reog-2>, download oleh Zarkasi 2018

b. Riset Emik

1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati beberapa karya seni rupa yang berbasis seni grafis atau seni cetak yang pernah ada dan untuk melihat potensi-potensi pengembangan yang perlu untuk dilakukan dan dicoba dalam upaya menciptakan karya seni rupa dua dimensi yang inovatif. Beberapa observasi yang dilakukan adalah pada beberapa karya seni rupa yang memanfaatkan teknik benang tarik ini. Hasilnya adalah semua karya seni rupa yang memanfaatkan teknik benang tarik secara visual adalah berupa susunan subyek visual berupa lengkungan, garis abstrak dan goresan efek dari tarikan benang. Jadi belum ada yang memanfaatkan teknik benang tarik ini untuk membentuk satu obyek bentuk manusia atau figur, atau obyek-obyek alam.



Gambar 11. Refrensi karya benang tarik yang pernah ada 1 dalam <http://enisuhartiningsihpsrpgsd.blogspot.com/2015/10/>, download oleh Zarkasi 2018



Gambar 12. Refrensi karya benang tarik yang pernah 2 ada dalam <http://suchigallery.blogspot.com/2015/09/tata-cara-karya-seni-dwimatra.html>, download oleh Zarkasi 2018

Penelitian artistik ini berbeda dengan hasil yang sudah pernah ada terkait benang tarik, yaitu efek dari teknik benang tarik tetap diekspose sebagai kekuatan artistik, namun subyek visual membentuk satu bentuk abstraksi dari figur tokoh pewayangan.

2) Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen (arsip) resmi dan tak resmi di berbagai pustaka, terutama yang terkait dengan penelitian.

2. Menyempurnakan, Mengembangkan, Memantapkan Gagasan

Pada usaha menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan ini, ada beberapa hal yang dilakukan antara lain :

a. Perenungan

Pada proses perenungan ini, selain memikirkan tema yang akan dibuat karya juga dipikirkan bahasa visual apa yang akan ditampilkan dalam karya. Adapun visualisasi yang akan divisualkan adalah meminjam bentuk figur tokoh Pewayangan.

b. Kreasi Artistik

1) Eksperimentasi

Berdasarkan tujuan dari penelitian adalah penciptaan karya seni dua dimensi memanfaatkan teknik dasar dalam seni cetak yaitu teknik CBT (cetak benang tarik) yang hasilnya adalah mono print abstraksi figur tokoh pewayangan tersebut juga menerapkan prinsip cetak pada proses eksperimentasinya. Yaitu mencoba menerapkan pola cetakan dari benang yang diberi pewarna kemudian ditata dengan membentuk subyek visual yang diinginkan pada kertas atau kanvas dan kemudian ditekan dengan bidang datar lain kemudian tali ditarik pelan-pelan.

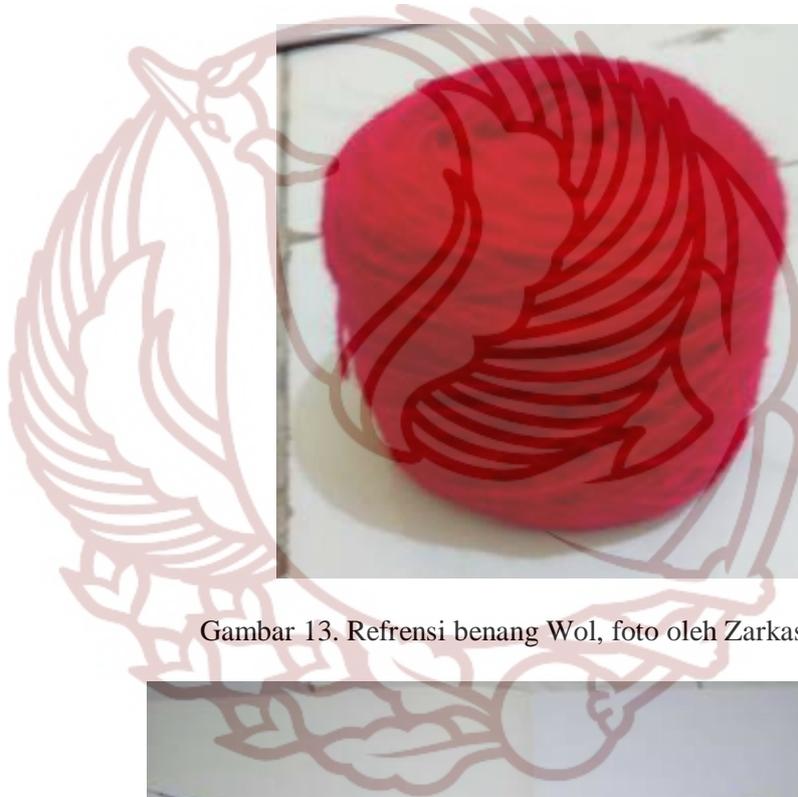
Ada beberapa eksperimentasi dalam proses yang dilakukan yaitu terkait pengetahuan alat dan media serta teknik. Eksperimentasi ini dalam rangka mencari dan menelukan yang paling tepat terkait hasil yang diharapkan dari pemanfaatan teknik cetak benang tarik yang digunakan.

a) Alat dan Media

Alat yang digunakan terutama adalah benang yang secara tidak langsung memiliki beberapa jenis dan karakter bila digunakan dalam penciptaan karya CBT ini.

(1) Benang Wol

Benang Wol memiliki karakter yang lemas tapi tidak halus dan bertekstur ketika diberi warna atau dicetakkan. Karakter benang wol ini memiliki keuntungan dan kerugiannya, dimana secara karakter, benang bahan wol lemas dan menyerap air, sehingga benang yang terkena warna menjadi sangat basah.



Gambar 13. Refrensi benang Wol, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 14. Hasil eksperimen tarikan dengan benang Wol, foto oleh Zarkasi 2018

Adapun dalam mengantisipasi banyaknya air warna yang terserap benang wol, maka penyetoran keenceran warna menjadi penting.

(2) Benang Jahit

Benang jahit memiliki karakter tipis dan sedikit menyerap air atau warna akrilik yang berbasis air. Sehingga hasilnya agak tipis. Penggunaan benang jahit untuk teknik CBT ini bila penekanan media datar terlalu menekan ketika benang ditarik, maka benang mudah sekali putus. Namun karakter tipis dari benang jahit memiliki bentuk artistik sendiri, yang bisa digunakan dalam memunculkan goresan tarikan yang tipis.



Gambar 15. benang jahit, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 16. Hasil eksperimen tarikan dengan benang jahit, foto oleh Zarkasi 2018

(3) Benang Nilon

Benang Nilon, memiliki karakter yang licin dan tidak menyerap air. Sehingga benang nilon ini bila ketika dimanfaatkan utk pembuatan karya dengan teknik CBT ini maka karakternya adalah keras dan terkesan tidak merata warna yang muncul dari hasil tarikan, sebab warna tidak maksimal dalam menempel pada benang.



Gambar 17. benang nilon, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 18. Hasil eksperimen tarikan dengan benang nilon,
foto oleh Zarkasi 2018

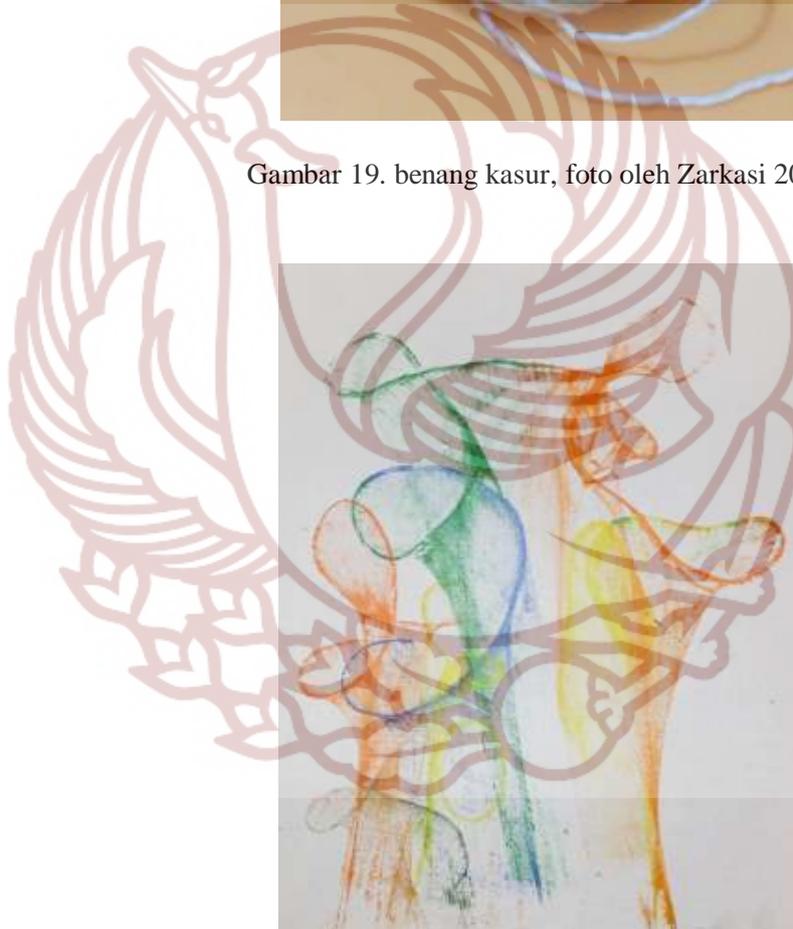
(4) Benang Kasur

Benang kasur adalah benang yang sering dipilih dalam rangka pembuatan karya dengan teknik benang tarik. Beberapa orang yang pernah membuat karya benang tarik kebanyakan menggunakan benang kasur ini.

Benang kasur, ketika baru biasanya masih mengandung lapisan *pati kanji*, sehingga agak kaku dan tidak menyerap air. Sehingga bila mau digunakan harus dibasahi dulu kemudia diusap dengan kain untuk mendapatkan kelembapan benang, sehingga mudah dalam menyerap cat warna akrilik yang berbasis air.



Gambar 19. benang kasur, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 20. Hasil eksperimen tarikan dengan benang kasur,
foto oleh Zarkasi 2018

b) Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)

Teknik CBT, ini secara teknis adalah sangat mudah, yaitu kita tinggal menyiapkan benang yang kemudian kita beri warna, kemudian benang

berwarna tersebut ditempelkan pada kertas atau kanvas (bidang dua dimensi) kemudian ditutup dengan media kertas lain yang datar, dan ditekan dengan tangan atau media datar lainnya dan sisa benang yang ada diluar himpitan kertas kemudian ditarik, maka ketika dibuka akan tampak visual hasil benang tariknya. Namun permasalahannya adalah bagai mana mengontrol tarikan benang bisa membentuk subyek visual sesuai dengan keinginan kita membentuk figur tokoh pewayangan?

Percobaan atau eksperimentasi yang dilakukan adalah memahami karakter alat medianya, yaitu benang dan pembentukan pola visual yang sesuai dengan bentuk yang diharapkan, meminimalisir ketidaksengajaan, menjadi keterencanaan. Adapun guna membentuk subyek visual berupa wajah tokoh pewayangan atau figur tokoh pewayangan, kita tidak bisa satu kali proses tarikan benang, namun beberapa kali sesuai dengan bentuk yang dibuat. Sehingga lebih terkontrol bentuknya, contohnya membuat kepala tokoh raksasa dalam pewayangan, maka antara lingkaran wajah, hidung, mata, gigi dan lainnya dibuat berulang dan dikuatkan dengan membuatnya secara satu persatu dengan cara benang tarik. Lingkaran wajah dulu, dibuat dengan benang yang diberi warna dan ditekan dengan kertas serta ditarik, kemudian ditimpa lagi pembuatan hidung, mata, dan seterusnya sampai terbentuk subyek visual yang kita inginkan.

3. Visualisasi Pada Media

Visualisasi pada media merupakan proses yang mulai dari membuat pola gambar tokoh Pewayangan, sampai penggarapan karya yaitu mencetak atau mentransfer benang tarik pada kertas dan kanvas yang sudah diatur pola benang yang ditempelkan sebagai materi cetakan bentuk tokoh Pewayangan yang secara komposisi visual dan narasi disesuaikan dengan keinginan dan gagasan.

a. Persiapan

Adapun alat media yang dipakai dan digunakan adalah :

1) Alat :

- a) benang (benang wol, benang jahit, benang kenur, benang bahan nilon)
- b) stik kayu
- c) Kain lap

2) Media :

- a) cat aklilik
- b) kertas gambar
- c) kanvas
- d) media datar untuk menekan
- e) air

b. Proses Perwujudan Karya

Proses ini diawali dengan percobaan menyusun benang pada kertas atau kanvas sesuai susunan bentuk yang diharapkan. Susunan benang ini menjadi acuan susunan cetakan dari benang yang sudah diberi

warna, pada proses selanjutnya.

Setelah diamati dan yakin bentuk susunan benang yang membantu subyek visual yang diinginkan, kemudian benang diambil dan diberi warna sesuai rencana awal.



Gambar 21. Penyusunan benang tarikan dengan benang kasur, foto oleh Zarkasi 2018

Setelah benang diberi warna dan disesuaikan kebasahannya, kemudian

benang yang sudah diberi warna tersebut disusun kembali pada kertas atau kanvas sesuai bentukan visual yang diinginkan dan direncanakan.



Gambar 22. Penyusunan benang tarikan yang sudah diberi warna pada kanvas, foto oleh Zarkasi 2018

Proses selanjutnya adalah, menutup susunan benang pada kanvas dengan media datar, bias kertas atau media kanvas lainnya.



Gambar 23. Penyusunan benang tarikan yang sudah diberi warna pada kanvas, dengan kertas atau media datar /kanvas lainnya, foto oleh Zarkasi 2018

Benang yang sudah diberi warna dan tersusun pada kanvas atau kertas dan ditutup atau ditindih media datar, maka proses selanjutnya adalah penerikan benang. Proses penarikan benang ditarik dari sisa benang yang tampak pada bagian bawah kanvas atau kertas sebagai media karyanya. Penarikan bias diarahkan kebawah, atau kesamping sesuai dengan rencana bentukan yang ingin menghasilkan efek tarikan yang dari sudut mana.



Gambar 24. Hasil penarikan pertama dan kedua dengan warna pertama merah dan kedua hitam, dari proses ekspresi wajah togog, foto oleh Zarkasi 2018

Setelah mengamati hasil tarikan, kemudian dilanjutkan penyusunan benang kembali pada media yang sudah ada proses pembentukan gambarnya, sesuai bentukan yang diinginkan, yaitu pembuatan detil mata, atau detil pembentuk subyek visual lainnya. Proses ini dilakukan berulang-ulang sesuai dengan capaian pembentukan. Adapun proses penarikan dan kebasahan cat pada benang menjadi proses keunikan tersendiri dalam rangka menghasilkan efek yang diharapkan.



Gambar 25. Hasil penarikan beberapa kali warna lain, untuk menghadirkan kesan artistik dari proses ekspresi wajah togog, foto oleh Zarkasi 2018

c. Evaluasi dan Finishing

Hasil visual yang sudah bias dilihat, bentuk dan kesan artistic, estetis karya dengan teknik CBT, kemudian diamati dan dilakukan beberapa penambahan detail pada proses finishing.



Gambar 26. Hasil finishing untuk menghadirkan kesan artistik dari proses ekspresi wajah togog, foto oleh Zarkasi 2018

Adapun beberapa karya yang lain, yang sudah diprosesi antar lain adalah karya yang berjudul bujang ganong#1 dan bujang ganong #2, serta cangik #1.



Gambar 27. Bujang ganong #1 dengan media kertas foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 28. Bujang ganong #2 dengan media kanvas foto oleh Zarkasi 2018

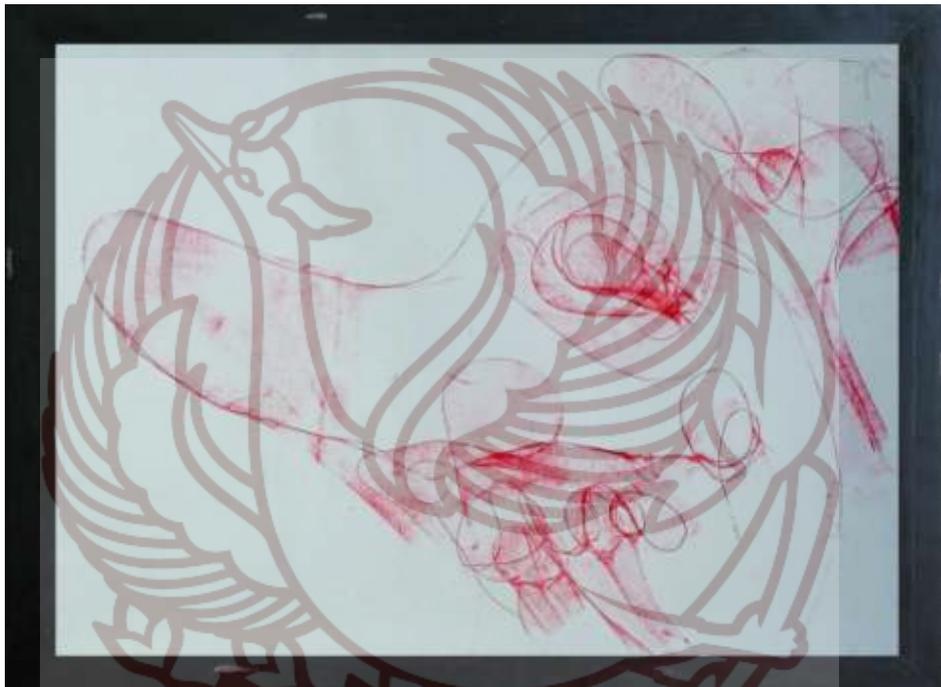


Gambar 29. Cangik #1 dengan media kanvas
foto oleh Zarkasi 2018

BAB IV

DESKRIPSI KARYA

1. Karya Berjudul “Bujang Ganong #1”
- 2.



Gambar 30. Bujang ganong #1, 30 x 40 cm,
teknik CBT (benang jahit) pada kertas tahun 2018
foto oleh Zarkasi 2018

Karya berjudul ”Bujang Ganong#1” Terinspirasi dari bentuk artistik dari topeng Bujang Ganong yang merupakan tokoh dalam cerita pewayangan Panji Asmoro Bangun dan Dewi Sekartaji. Karya ini memvisualkan wajah tokoh Bujang Ganong dari arah samping dan berwarna merah, dengan matanya yang melotot.

Visualisasi wajah topeng Bujang Ganong, dibuat dengan teknik cetak benang tarik (CBT) dengan cat akrilik pada kertas. Benang yang digunakan adalah

benang jahit, sehingga karakter efek cetak benang tariknya menghasilkan outline yang lebih tipis. Bentuk wajah Bujang Ganong, dibuat dengan beberapa kali tarikan benang yang dilumuri cat akrilik secara bergantian, mulai dari hidung mulut, gigi, mata dan efek rambut.

Karya ini mengingatkan pada masyarakat untuk lebih mengenal akan budaya sendiri yang dalam hal ini adalah cerita pewayangan Panji Asmorobangun yang salah satunya muncul tokoh Bujang Ganong dalam cerita tersebut.

3. Karya Berjudul “Bujang Ganong #2”



Gambar 31. Bujang ganong #1, 40 x 50 cm,
teknik CBT (benang kasar) pada kanvas
tahun 2018
foto oleh Zarkasi 2018

Karya berjudul ”Bujang Ganong#2” masih sama terinspirasi juga dari bentuk artistik dari topeng Bujang Ganong. Karya ini memvisualkan wajah tokoh

Bujang Ganong. Visualisasi wajah topeng Bujang Ganong, dibuat dengan teknik cetak benang tarik (CBT) dengan cat akrilik pada kanvas. Benang yang digunakan adalah benang kasur, sehingga karakter efek cetak benang tariknya menghasilkan outline yang lebih tebal dari benang jahit. Bentuk wajah Bujang Ganong, dibuat dengan beberapa kali tarikan benang yang dilumuri cat akrilik secara bergantian, mulai dari hidung mulut, gigi, mata dan efek rambut.

Seperti pada karya lainnya yang berjudul sama, karya yang berjudul Bujang Ganong#2 ini juga memiliki pesan pada masyarakat untuk lebih mengenal akan budaya sendiri.

4. Karya Berjudul “Togog”.



Gambar 32. "TOGOG", 40 x 50 cm,
teknik CBT (benang kasur) pada kanvas
tahun 2018, foto oleh Zarkasi 2018

Karya ini terinspirasi dari tokoh wayang Togog, yang dikenal pula dengan nama Tejamantri atau Catugora. Ia diyakini sebagai pengejawantahan dari Sanghyang Antaga/Tejamaya, putra sulung dari tiga bersaudara, putra Sanghyang

Tunggal dengan Dewi Rekatawati. Dua saudaraya yang lain adalah Sanghyang Ismaya dan Sanghyang Manikmaya.

Togog digambarkan sebagai manusia bermata besar dan bermulut sangat lebar/luas mengkiaskan bahwa ia mempunyai pengetahuan yang sangat luas, karena banyak hal yang diketahuinya. Togog hidup sampai akhir jaman Purwa. Bahkan pada awal jaman Madya, tokoh Togog masih sering ditampilkan, namun sudah sangat tua.

Karya berjudul “Togog” ini dibentuk dari beberapa kali proses cetakan dengan tarikan benang. Konsentrasi visual dipilih hanya pada wajahnya dari samping, selain ada nilai artistic tersendiri namun juga dalam proses studi bentuk figure wayang dengan teknik CBT ini.

5. Cangik #1



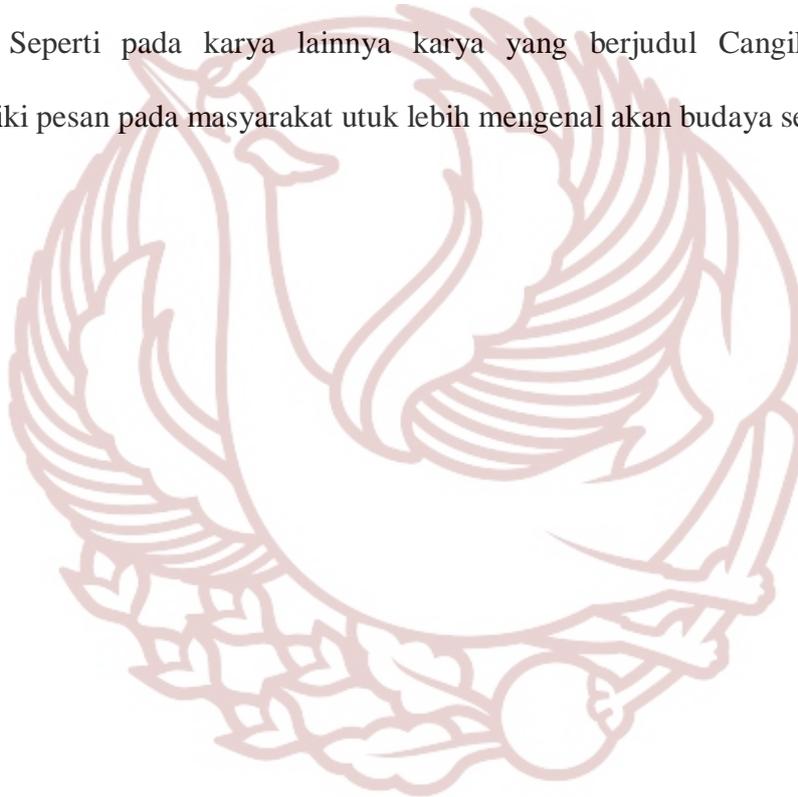
Gambar 33. Cangik #1 dengan media kanvas
foto oleh Zarkasi 2018

Karya berjudul Cangik#1, ini terinspirasi dari figure tokoh wayang Cangik. Cangik adalah tokoh wayang yang ditampilkan sebagai sejenis pelawak dalam

adegan *kedaton*, di pagelaran wayang, baik wayang kulit Purwa maupun wayang orang. Cangik tampil sebagai dayang kelas rendah, namun sangat akrab dengan keluarga raja atau kerajaan.

Bentuk abstraksi figur Cangik, ditampilkan dengan goresan benang tarik yang berwarna hitam, sedang background dari tarikan benang yang berwarna-warni, hijau, kuning, orange dan merah.

Seperti pada karya lainnya karya yang berjudul Cangik#1 ini juga memiliki pesan pada masyarakat untuk lebih mengenal akan budaya sendiri.



BAB V

LUARAN PENELITIAN ARTISTIK

Penelitian artistik dengan judul Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik), ini menghasilkan luaran berupa :

1. HKI

Hak Kekayaan Intelektual yang didaftarkan adalah karya prototype yang berjudul Bujang Ganong #1. Karya didaftarkan pada tanggal 24 September 2018, dengan no pendaftaran EC00201846637, dan mendapat nomor pencatatan HKI no. 0001128316. Jangka perlindungan HKI, berlaku selama hidup pencipta karya dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah pencipta karya meninggal Dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

2. Prototype Karya Seni Penelitian Artistik

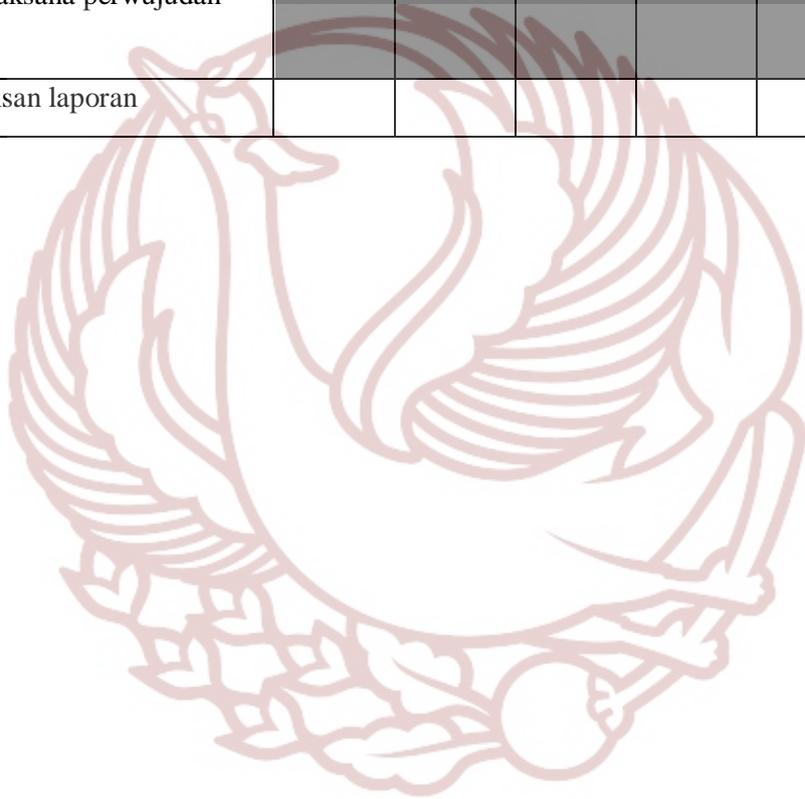
Karya yang dihasilkan berupa karya seni rupa dua dimensi berupa abstraksi figure tokoh pewayangan dengan dengan teknik CBT (Cetak Benang Tarik), yang berbeda dengan hasil karya dengan teknik benang tarik yang sudah ada. Karya ini mengontrol bentuk dan efek tarikan untuk memunculkan visual abstraksi bentuk figur tokoh pewayangan Indonesia, sedang karya benang tarik yang sudah pernah ada biasanya visual yang dihasilkan adalah ekspresif dari garis-garis dan bidang-bidang abstrak.

3. Artikel ilmiah yang diterbitkan pada salah satu jurnal ilmiah nasional.

Artikel ilmiah penelitian artistik menginformasikan dan menjelaskan konsep, proses penciptaan, dan deskripsi bentuk karya seni rupa berjudul Bujang Ganong#1, yang dibuat dengan teknik CBT.

JADWAL PELAKSANAAN

Kegiatan	Bulan						
	4	5	6	7	8	9	9
Strategi Perwujudan karya							
Tata laksana perwujudan karya							
Penulisan laporan							



DAFTAR ACUAN

Daftar Pustaka

- Agus Ahmadi, 2014, *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*, Identifikasi Pola, Aneka Tatahan dan Sunggingannya, cetakan 1, ISI Surakarta Press.
- Agus Ahmadi, 1988, “Mengenal Wayang dan Asal-Usulnya (Meyang)”, Surakarta:Tiga Serangkai.
- Humar, Sahman, 1993, ”Mengenal Dunia Seni Rupa”, IKIP Semarang Press.
- Much. Sofwan Zarkasi, 2007, *Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer*, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2007.
- Much. Sofwan Zarkasi, 2007, *Studi Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Hot Print di Atas Kaca*, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2008
- Rohidi, T. R. (2000), *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*, Bandung, STSI press, 3,19-20,
- R.M. Sulardi, 1953, *Gambar Prinjening Ringgit Purwa*, Balai Pustaka, Kementrian P P dan K. Surakarta
- Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*, Jakarta, KPG (kepuustakaan Populer Gramedia) dan Bentara Budaya, 2000
- Sutopo, HB. (1996), *Penelitian Kualitatif (Sebuah Pendekatan Interpretatif Bagi Pengkajian Proses dan Makna Hubungan antar Subjektif)*, Surakarta, Universitas Sebelas Maret (UNS) Press.

Artikel Internet

<http://enisuhartiningsihpsrpgsd.blogspot.com/2015/10/>

<http://suchigallery.blogspot.com/2015/09/tata-cara-karya-seni-dwimatra.html>

[https://www.tokopedia.com/kotareyog/topeng-bujang-ganong-ganongan-reog-2,](https://www.tokopedia.com/kotareyog/topeng-bujang-ganong-ganongan-reog-2)

LAMPIRAN

1. HKI

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201849637, 24 September 2018

Pencipta
Nama : Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn
Alamat : Wringan Rt.03 Rw. 04 Baluwarti Pasarkawon Surakarta, Surakarta, Jawa Tengah, 57144
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta
Nama : Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn
Alamat : Wringan Rt.03 Rw. 04 Baluwarti Pasarkawon, Surakarta, Jawa Tengah, 57144
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Karya Seni Rupa
Judul Ciptaan : "BUJANG GANONG#1"

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 23 Agustus 2018, di Surakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000118316

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Dr. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Gambar lampiran 1. Sertifikat HKI karya dua dimensi dengan teknik CBT berjudul "Bujang Ganong #1" 2018

2. Prototype Karya Seni Rupa



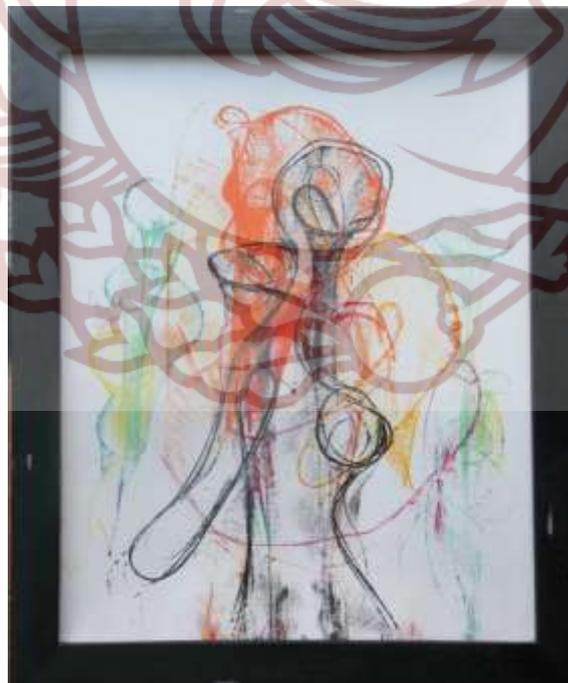
Gambar lampiran 2. Hasil finishing untuk menghadirkan kesan artistik dari proses ekspresi wajah togog, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar lampiran 3. Bujang ganong #1 dengan media kertas foto oleh Zarkasi 2018



Gambar lampiran 4. Bujang ganong #2 dengan media kanvas
foto oleh Zarkasi 2018



Gambar lampiran 5. Cangik #1 dengan media kanvas
foto oleh Zarkasi 2018

3. Artikel Ilmiah

PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA ABSTRAKSI WAJAH TOGOG DAN TOPENG BUJANG GANONG DENGAN TEKNIK CBT (CETAK BENANG TARIK)

Much. Sofwan Zarkasi, M.Sn

Bening Tri Suwasono, S.Sn., M. Sn

¹FSRD, ISI Surakarta (Much. Sofwan Zarkasi, M.Sn)
email: sofwanzarkasi@gmail.com

²FSRD, ISI Surakarta (Bening Tri Suwasono, S.Sn., M. Sn)
email: bening_trisuwasono@yahoo.co.id

Abstrac

*Penciptaan Karya Seni Rupa Abstraksi Wajah togog dan Topeng Bujang Ganong Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik) tahun 2018 oleh Much. Sofwan Zarkasi dan Bening Tri Suwasono ini, didasari adanya peluang yang ada terkait kreatifitas dan eksperimentasi pada karya seni rupa dua dimensi memanfaatkan sistem atau teknik penciptaan dalam seni grafis yang memiliki karakter seni cetak mencetak dua dimensi. Salah satunya adalah menciptakan karya seni grafis *mono print* dengan proses cetak memanfaatkan benang tarik, yaitu benang yang diberi warna dan dicetakkan pada kertas dan ditarik dengan sedikit tekanan. Maka penelitian ini bertujuan untuk membuka peluang selebar-lebarnya terkait kreatifitas pada karya seni rupa dua dimensi.*

Metode yang diterapkan dalam penciptaan karya pada penelitian ini adalah menggunakan pendekatan teori L.H Chapman, yang menyebutkan tiga tahap yaitu yang pertama tahap menemukan gagasan, yaitu mendekati sumber inspirasi, kedua tahap penyempurnaan, pengembangan dan pematapan gagasan awal, yaitu bagaimana seniman menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awalnya yang dalam hal ini nanti berhubungan dengan pencarian bentuk, pilihan medium, alat, bahan, dan teknik, dan tahap ketiga visualisasi ke dalam media yaitu bagaimana seniman memvisualisasikan kedalam media. Secara tidak langsung teori tersebut juga mengedepankan eksperimentasi, yang pada penelitian ini adalah teknik cetak benang tarik (CBT) yang hasilnya berupa memunculkan cetakan gambar berupa garis-garis yang membentuk subyek visual berupa wajah Togog dan topeng wajah Bujang Ganong pada media dua dimensi. Adapun hasil penelitian artistik ini adalah karya seni rupa dua dimensi berupa abstraksi bentuk topeng wajah Bujang Ganong dengan artistika karakter cetakan dari tarikan benang yang diberi warna.

Diharapkan *Penciptaan Karya Seni Rupa Abstraksi Wajah togog dan Topeng Bujang Ganong Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)* ini karya seni rupa dua dimensi yang berdimensi tradisi akan semakin kaya inovasi baik teknik maupun bentuk sehingga dapat mengangkat gengsi dari karya seni rupa tersebut.

Kata kunci: Seni Rupa, dua dimensi, abstraksi, wayang, CBT.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan seni rupa di era baru ini dalam apresiasinya seni tidak lagi mengkotak-kotakkan salah satu bidang ilmu,

namun saling terbuka berbagi kreatifitas teknik maupun karakter seni diantara seni yang lain. Seni rupa sendiri membicarakan wilayah keilmuan praktikal yang sarat dengan proses ketrampilan membuat visualisasi estetis yang dipengaruhi oleh perasaan, psikologis, maupun keadaan lingkungan seniman. Perkembangan

seni rupa yang berkembang sekarang telah membuka peluang terbukanya ide-ide kreatif terkait bentuk, teknik dan media yang digunakan dalam berkarya seni.

Seni cetak mencetak sebagai salah satu bagian dari seni *fine art*, yang mengedepankan kebutuhan berkreasi seni muncul dari dalam diri seniman, juga telah mengalami banyak perkembangan, baik dari segi bentuk teknik dan media. Salah satu teknik dasar dalam seni cetak adalah seni cetak benang tarik, yang memanfaatkan sistem monoprint atau sekali cetak.

Teknik cetak benang tarik (CBT) ini secara kontinyu juga menjadi bahan yang peneliti ajarkan dalam matakuliah nirmana, dengan hasil visual bentuk-bentuk abstrak. Melalui teknik CBT ini, peneliti melihat peluang menarik untuk mengembangkan visual yang bisa dihasilkan dengan teknik CBT ini, salah satunya adalah visual figure tokoh pewayangan.

Maka melalui teknik CBT ini perlu untuk dilakukan eksperimentasi terkait teknik, media, maupun bentuk karya seni rupa yang ingin diciptakannya. Pada kesempatan ini dimunculkan teknik CBT (cetak benang tarik), yang digunakan untuk menghasilkan karya seni rupa dua dimensi, yang dibentuk dari benang yang diberi warna dan ditempelkan pada permukaan media kertas atau kanvas, kemudian ditekan dengan media datar lainnya (kertas), kemudian benang ditari perlahan, dan hasilnya adalah cetakan benang tarik yang membentuk visual artistik dari bekas cetakan dan tarikan benang yang telah dilumuri atau diberi warna tadi.

Berdasarkan hal tersebut penelitian penciptaan karya kali ini mengambil judul *Penciptaan Karya Seni Rupa Abstraksi Wajah togog dan Topeng Bujang Ganong Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)*. Karya inovasi seni rupa dua dimensi memanfaatkan teknik CBT dan hasilnya *mono print* ini diharapkan dapat menjadi pengkayaan teknik dan bentuk dalam karya seni rupa.

B. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian yang mengambil judul “Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)”, adalah menciptakan karya seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan teknik garap dalam

seni cetak atau seni grafis yaitu teknik Cetak Benang Tarik (CBT). Selain itu penelitian artistik ini juga menghasilkan laporan yang bertujuan :

1. Menjelaskan Konsep *Penciptaan Karya Seni Rupa Abstraksi Wajah togog dan Topeng Bujang Ganong Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)*
2. Menjelaskan proses *Penciptaan Karya Seni Rupa Abstraksi Wajah togog dan Topeng Bujang Ganong Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)*
3. Menjelaskan bentuk *Karya Seni Rupa Abstraksi Wajah togog dan Topeng Bujang Ganong Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)*

Diharapkan hasil penelitian ini mampu menginspirasi seniman atau perupa untuk selalu berkarya dan bereksperimentasi menghasilkan karya-karya seninya yang kreatif, sehingga perkembangan karya seni rupa semakin kaya berkembang.

C. Urgensi Penciptaan

Seniman adalah manusia kreatif, aktivitas kreatif memanfaatkan material dalam setiap bidang seni, menyumbangkan pengharuman jiwa dan martabat kita sebagai bangsa dan seorang seniman yang unggul. Terkait dengan keterangan tersebut di atas, tugas seorang seniman yang juga sebagai agen kultural jelas tidak hanya bisa menciptakan karya seni secara kuantitas tapi secara kualitas juga harus ditunjukkan dengan selalu menghadirkan pemikiran-pemikiran kreatif dalam bereksperimentasi seni, mencoba menghadirkan, mengeksplorasi dan menyatukan nilai-nilai kebermainan dan pemberontakan menjadi proses kreatif yang mengarah terciptanya karya seni rupa yang baru dan inovatif.

Di tengah-tengah arus globalisasi yang sukar sekali dihadapi, muncullah kecenderungan untuk menemukan kembali *Indonesian Heritage* sebagai pola pengakuan jati diri dan refleksi identitas pribadi bangsa Indonesia. Salah satunya adalah peluang mengawinkan beberapa hal yang berkaitan dengan seni tradisi yang sudah ada, contohnya adalah figur pewayangan dikawinkan dengan karya seni yang inovatif berupa karya seni rupa dua dimensi dengan teknik CBT (Cetak Benang Tarik).

Penelitian artistik ini memunculkan abstraksi wajah Togog dan topeng Bujang ganong sebagai salah satu karakter visual tradisi Indonesia. Perkembangan karya seni grafis yang kalah populer dengan karya seni lukis, salah satunya karena pemahaman para penggrafis yang kadang masih kaku hanya pada teknis dan media yang selama ini digunakan dalam penciptaan karya seni grafis yaitu *relief print (cetak tinggi)*, *intaglio (cetak dalam)*, *planography (cetak datar)*, *serigraphy (cetak saring)*. Para seniman grafis dalam hal ini dituntut untuk bisa memiliki sudut pandang yang luas terkait teknik dan media yang membuka peluang kekarya seni grafis yang lebih berkembang dengan tetap berpijak pada konsep cetak mencetak.

Keterbukaan pemikiran dan pemahaman yang dalam akan penciptaan karya seni rupa perlu diaktualisasikan dalam bentuk penciptaan karya yang inovatif secara kontinyu, sehingga kecintaan terhadap karya-karya seni rupa menjadi lebih terasa. Bagi khalayakpun karya seni rupa inovatif yang semakin variatif akan menjadi menu baru dalam menikmati karya seni rupa. Salah satunya eksperimentasi Penciptaan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik) dengan visual topeng wajag Bujang Ganong.

II. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Penelitian artistik ini menerapkan teknik eksperimentasi dari sistem kerja dalam teknik cetak benang tarik. Hasil penelitian atau tulisan tentang seni cetak benang tarik ini memang belum banyak dibuat, kebanyakan teknik ini diajarkan sebagai teknik kreatif dalam teknik dasar seni rupa. Beberapa dalam materi ajar ntuk anak-anak, seperti pada tulisan materi ajar dari Ni komang Andini yang menuliskan, tentang teknik tarik benang dalam seni rupa :

Teknik tarik benang ini merupakan cara membuat kreasi hasil gambar bebas yang dilakukan dengan mencelupkan benang ke dalam adonan pewarna dan meletakkan benang yang sudah dicelupkan ke dalam adonan pewarna jika ingin menghasilkan warna yang bermacam-macam, lakukan ke dalam empat warna yang ada.atau ingin membuat warna baru bisa bereksperimen

membuat warna baru dan meletakkan benang kedalam pewarna. Adapun alat dan bahan yang biasa digunakan dalam teknik tarik benang ini yaitu kertas gambar, pewarna makanan (merah, kuning, biru dan hijau), lap, kertas koran dan benang kasur.¹

Karya-karya yang dihasilkan dengan teknik benang tarik inipun kebanyakan dalam bentuk abstrak. Belum ada karya dengan teknik benang tarik ini yang berupa membentuk visual subyek tertentu. Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan karya seni rupa dua dimensi dengan teknik benang tarik yang visualnya berupa abstraksi figure tokoh pewayangan.



Gambar 1. Karya seni rupa cetak benang tarik, pada <http://ulfakarunia.blogspot.com/2012/07/gambar-tarikan-benang.html> download oleh Zarkasi 2018

Bentuk topeng bujang ganong dipilih sebagai proses keberlanjutan penggunaan karakter visual dalam seni tradisi khususnya wayang dalam beberapa penelitian yang sudah dilakukan. Pada tahun 2007, peneliti melakukan penelitian kekaryaan seni dengan judul penelitian " Figur Wayang Purwa dan

¹Ni komang Andini, The Proses of Life, Materi Teknik Inkblot, Tarik Benang atau Tarikan dan finger painting pelajaran ke 3 dalam <http://nikomangandini.blogspot.com/2017/06/materi-teknik-inkblot-tarik-benang-atau.html> undu oleh Zarkasi 2018

Wayang Wong Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer” yang menghasilkan karya *digital printing* dengan menampilkan visual tokoh atau figur-figur dalam wayang Purwo. Pada tahun tersebut karya seni grafis dengan teknik cetak digital masih jarang, padahal proses yang berbau digital sedang naik daun dan disukai anak muda. Penelitian tersebut juga memiliki tujuan yang salah satunya sebagai *stimulus*, bagi remaja untuk tertarik mengenal pewayangan.

Kemudian Penelitian kekarya seni grafis yang peneliti lakukan selanjutnya adalah pada tahun 2008 dengan mengambil judul “Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print Di Atas Kaca”. Penelitian tersebut menghasilkan karya seni grafis diatas kaca dengan teknik *hot print*, yaitu proses mentrasfer gambar dengan sistem atau alat pemanas, menggunakan *tinta sublim*. Selain teknik hot print, penelitian ini juga menampilkan karya seni grafis di atas kaca yang memiliki kesan tiga dimensi karena terdiri dari kaca yang berlapis lebih dari satu sesuai dengan efek dimensi yang ingin dimunculkan.

Diharapkan ekisistensi kreatif dalam rangka memunculkan *Indonesian Heritage* Salah satunya adalah peluang mengawinkan beberapa hal yang berkaitan dengan seni tradisi yang sudah ada, contohnya adalah figur pewayangan dikawinkan dengan karya seni yang inovatif berupa karya seni rupa dua dimensi dengan teknik CBT (Cetak Benang Tarik).

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan

Seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang penciptaan *Karya Seni Rupa Abstraksi Wajah Togog dan Topeng Bujang Ganong Dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)* maka penciptaan karya ini dalam proses penciptaannya menggunakan pendekatan teori L.H Chapman, yang menyebutkan tiga tahap yaitu yang pertama tahap menemukan gagasan, yaitu mendekati sumber inspirasi, kedua tahap penyempurnaan, pengembangan dan pematapan gagasan awal, yaitu bagaimana seniman menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan dan tahap ketiga visualisasi ke dalam media yang secara khusus

juga dilakukan beberapa tahapan riset berupa riset etik, emik dan kreasi artistik.

B. Langkah-Langkah Penelitian

1. Menemukan Gagasan

a. Riset Etik

Penelitian ini dalam menemukan gagasan-gagasan penciptaan karya dengan mendekati sumber inspirasi yaitu melakukan beberapa kajian dan studi pustaka dari beberapa tulisan atau buku tentang seni rupa, seni grafis, figur wayang dan beberapa informasi tertulis yang berhubungan dengan proses eksperimentasi yang sudah pernah dilakukan sebagai sumber dan kekayaan materi pendukung proses penelitian artistik yang dilakukan.

Secara umum buku yang membahas tentang teknik benang tarik ini masih sebatas materi ajar dilingkungan guru-guru SD yang tergabung pada Persatuan Guru Sekolah Dasar (PGSD), seperti pada materi ajar Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan STKIP PGRI TULUNGAGUNG PGSD, yang materi ajarnya memuat teknik benang tarik.²

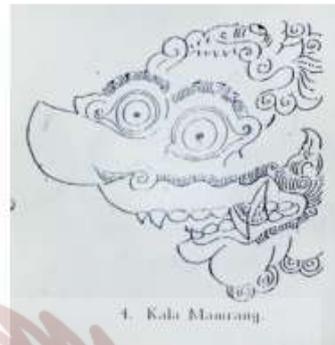
Metode teknik benang tarik biasanya menjadi bahan dan materi ajar anak-anak karena merupakan materi dengan bahan sederhana yang memiliki pengaruh pendidikan kreatif secara dasar untuk anak, seperti untuk melatih koordinasi mata, tangan dan kelenturan tangan bagi anak.³

Selain itu peneliti juga mengadakan kajian tentang figur tokoh pewayangan yang menjadi bagian keunikan dari karya penelitian artistik ini. Antara lain dari buku tulisan Agus Ahmadi berjudul *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*, cetakan 1, 2014, dan buku tulisan Sulardi berjudul *Gambar Prinjening Ringgit Purwa*. Melalui buku-buku tersebut ditemukan beberapa figur tokoh pewayangan

² <http://anikrahayuningsih.blogspot.com/2015/11/hasil-karya-tarikan-benang-ink.html>

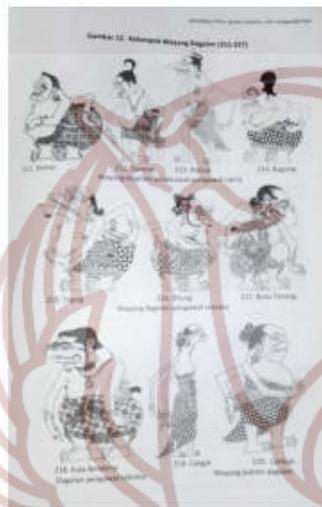
³ Eca Trismahayu, 2014, *Meningkatkan Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Kelompok B Paud Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan*, Sekripsi Program Sarjana (S1) Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, hal. 27

yang menarik untuk dipilih menjadi obyek visual. Adapun beberapa figur pewayangan yang dibuat sebagai subyek visual dalam penciptaan karya seni dua dimensi dengan teknik CBT ini adalah : tokoh raksasa, tokoh Punokawan, Cangik, Limbuk dan beberapa tokoh pewayangan lainnya. Selain itu juga beberapa tokoh dalam cerita wayang Panji Asmrobangun, yang salah satunya adalah tokoh Bujang Ganong.



4. Kala Mamrang.

Gambar 3. Refrensi wajah tokoh raksasa dalam buku berjudul "Gambar Prinjing Ringgit Purwa", penulis Sulardi, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 2. Refrensi beberapa figur tokoh pewayangan dalam buku berjudul "kriya Wayang Kulit Purwa", penulis Agus Ahmadi, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 4. Refrensi beberapa figur tokoh Puncakawan dalam buku berjudul "kriya Wayang Kulit Purwa", penulis Agus Ahmadi, foto oleh Zarkasi 2018

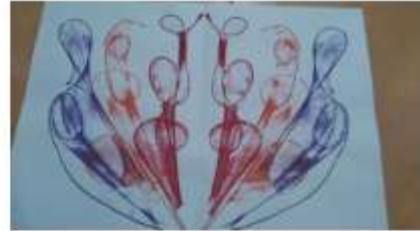


Gambar 5. Refrensi wajah Bujang Ganong dalam <https://www.tokopedia.com/kotareyog/topeng-bujang-ganong-ganongan-rcog-2>, download oleh Zarkasi 2018

b. Riset Emik

1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati beberapa karya seni rupa yang berbasis seni grafis atau seni cetak yang pernah ada dan untuk melihat potensi-otensi pengembangan yang perlu untuk dilakukan dan dicoba dalam upaya menciptakan karya seni rupa dua dimensi yang inovatif. Beberapa observasi yang dilakukan adalah pada beberapa karya seni rupa yang memanfaatkan teknik benang tarik ini. Hasilnya adalah semua karya seni rupa yang memanfaatkan teknik benang tarik secara visual adalah berupa susunan subyek visual berupa lengkungan, garis abstrak dan goresan efek dari tarikan benang. Jadi belum ada yang memanfaatkan teknik benang tarik ini untuk membentuk satu obyek bentuk manusia atau figur, atau obyek-obyek alam.



Gambar 6. Refrensi karya benang tarik yang pernah ada dalam <http://enisuhartiningsihpsrpgsd.blogspot.com/2015/10/>, download oleh Zarkasi 2018



Gambar 7. Refrensi karya benang tarik yang pernah ada dalam <http://suchigallery.blogspot.com/2015/09/tata-cara-karya-seni-dwimatra.html>, download oleh Zarkasi 2018

Penelitian artistik ini berbeda dengan hasil yang sudah pernah ada terkait benang tarik, yaitu efek dari teknik benang tarik tetap diekspose sebagai kekuatan artistik, namun subyek visual membentuk satu bentuk abstraksi wajah Togog dan topeng Bujang Ganong.

2) Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen (arsip) resmi dan tak resmi di berbagai pustaka, terutama yang terkait dengan penelitian.

2. Menyempurnakan, Mengembangkan, Memantapkan Gagasan

Pada usaha menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan ini, ada beberapa hal yang dilakukan antara lain :

a. Perenungan

Pada proses perenungan ini, selain memikirkan tema yang akan dibuat karya juga dipikirkan bahasa visual apa yang akan ditampilkan dalam karya. Adapun visualisasi yang akan divisualkan adalah meminjam bentuk figur tokoh Pewayangan.

b. Kreasi Artistik

1) Eksperimentasi

Berdasarkan tujuan dari penelitian adalah penciptaan karya seni dua dimensi memanfaatkan teknik dasar dalam seni cetak yaitu teknik CBT (cetak benang tarik) yang hasilnya adalah mono print abstraksi figur tokoh pewayangan tersebut juga menerapkan prinsip cetak pada proses eksperimentasinya. Yaitu mencoba menerapkan pola cetakan dari benang yang diberi pewarna kemudian ditata dengan membentuk subyek visual yang diinginkan pada kertas atau karvas dan kemudian ditekan dengan bidang datar lain kemudian tali ditarik pelan-pelan.

Ada beberapa eksperimentasi dalam proses yang dilakukan yaitu terkait pengetahuan alat dan media serta teknik. Eksperimentasi ini dalam rangka mencari dan menelukan yang paling tepat terkait hasil yang diharapkan dari pemanfaatan teknik cetak benang tarik yang digunakan.

a) Alat dan Media

Alat yang digunakan terutama adalah benang yang secara tidak langsung memiliki beberapa jenis dan karakter bila digunakan dalam penciptaan karya CBT ini.

(1) Benang Wol

Benang Wol memiliki karakter yang lemas tapi tidak halus dan bertekstur ketika diberi warna atau dicetak. Karakter benang wol ini memiliki keuntungan dan kerugiannya, dimana secara karakter, benang bahan wol lemas dan menyerap air, sehingga benang yang terkena warna menjadi sangat basah.



Gambar 8. Refrensi benang Wol, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 9. Hasil eksperimen tarikan dengan benang Wol, foto oleh Zarkasi 2018

Adapun dalam mengantisipasi banyaknya air warna yang terserap benang wol, maka pengeturan keenceran warna menjadi penting.

(2) Benang Jahit

Benang jahit memiliki karakter tipis dan sedikit menyerap air atau warna akrilik yang berbasis air. Sehingga hasilnya agak tipis. Penggunaan benang jahit untuk teknik CBT ini bila penekanan media datar terlalu menekan ketika benang ditarik, maka benang mudah sekali putus. Namun karakter tipis dari benang jahit memiliki bentuk artistik sendiri, yang bisa digunakan dalam memunculkan goresan tarikan yang tipis.



Gambar 10. benang jahit, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 11. Hasil eksperimen tarikan dengan benang jahit, foto oleh Zarkasi 2018

(3) Benang Nilon

Benang Nilon, memiliki karakter yang licin dan tidak menyerap air. Sehingga benang nilon ini bila ketika dimanfaatkan utk pembuatan karya dengan teknik CBT ini maka karakternya adalah keras dan terkesan tidak merata warna yang muncul dari hasil tarikan, sebab warna tidak maksimal dalam menempel pada benang.



Gambar 12. benang nilon, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 13. Hasil eksperimen tarikan dengan benang nilon, foto oleh Zarkasi 2018

(4) Benang Kasur

Benang kasur adalah benang yang sering dipilih dalam rangka pembuatan karya dengan teknik benang tarik. Beberapa orang yang pernah membuat karya benang tarik kebanyakan menggunakan benang kasur ini.

Benang kasur, ketika baru biasanya masih mengandung lapisan *pati kanji*, sehingga agak kaku dan tidak menyerap air. Sehingga bila mau digunakan harus dibasahi dulu kemudia diusap dengan kain untuk mendapatkan kelembapan benang, sehingga mudah dalam menyerap cat warna akrilik yang berbasis air.



Gambar 14. benang kasur, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 15. Hasil eksperimen tarikan dengan benang kasur, foto oleh Zarkasi 2018

b) Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)

Teknik CBT, ini secara teknis adalah sangat mudah, yaitu kita tinggal menyiapkan benang yang kemudian kita beri warna, kemudian benang berwarna tersebut ditempelkan pada kertas atau kanvas (bidang dua dimensi) kemudian ditutup dengan media kertas lain yang datar, dan ditekan dengan tangan atau media datar lainnya dan sisa benang yang ada diluar himpitan kertas kemudian ditarik, maka ketika dibuka akan tampak visual hasil benang tariknya. Namun permasalahannya adalah bagaimana mengontrol tarikan benang bisa membentuk subyek visual sesuai dengan keinginan kita membentuk figur tokoh pewayangan?

Percobaan atau eksperimentasi yang dilakukan adalah memahami karakter alat mediana, yaitu benang dan pembentukan pola visual yang sesuai dengan bentuk yang diharapkan, meminimalisir ketidaksengajaan, menjadi keterencanaan. Adapun guna membentuk subyek visual berupa wajah tokoh pewayangan atau figur tokoh pewayangan, kita tidak bisa satu kali proses tarikan benang, namun beberapa kali sesuai dengan bentuk yang dibuat. Sehingga lebih terkontrol bentuknya, contohnya membuat kepala tokoh raksasa dalam pewayangan, maka antara lingkaran wajah, hidung, mata, gigi dan lainnya dibuat berulang dan dikuatkan dengan membuatnya secara satu persatu dengan cara benang tarik. Lingkaran wajah dulu, dibuat dengan benang yang diberi warna dan ditekan dengan kertas serta ditarik, kemudian ditimpa lagi pembuatan hidung, mata, dan seterusnya sampai terbentuk subyek visual yang kita inginkan.

3. Visualisasi Pada Media

a. Persiapan

Adapun alat media yang dipakai dan digunakan adalah :

1) Alat :

- a) benang (benang wol, benang jahit, benang kenur, benang bahan nilon)
- b) stik kayu
- c) Kain lap

2) Media :

- a) cat aklilik
- b) kertas gambar
- c) kanvas
- d) media datar untuk menekan
- e) air

b. Proses Perwujudan Karya

Proses ini diawali dengan percobaan menyusun benang pada kertas atau kanvas sesuai susunan bentuk yang diharapkan. Susunan benang ini menjadi acuan susunan cetakan dari benang yang sudah diberi warna, pada proses selanjutnya.

Setelah diamati dan yakin bentuk susunan benang yang membentuk subyek visual yang diinginkan, kemudian benang diambil dan diberi warna sesuai rencana awal.



Gambar 16. Penyusunan benang tarikan dengan benang kasur, foto oleh Zarkasi 2018

Setelah benang diberi warna dan disesuaikan kebasahannya, kemudian benang yang sudah diberi warna tersebut disusun kembali pada kertas atau kanvas sesuai bentuk visual yang diinginkan dan direncanakan.



Gambar 17. Penyusunan benang tarikan yang sudah diberi warna pada kanvas, foto oleh Zarkasi 2018

Proses selanjutnya adalah menutup susunan benang pada kanvas dengan media datar, bias kertas atau media kanvas lainnya.



Gambar 18. Penutupan benang tarikan yang sudah diberi warna pada kanvas, dengan kertas atau media datar

/kanvas lainnya, foto oleh Zarkasi 2018

Benang yang sudah diberi warna dan tersusun pada kanvas atau kertas dan ditutup atau ditindih media datar, maka proses selanjutnya adalah penarikan benang. Proses penarikan benang ditarik dari sisa benang yang tampak pada bagian bawah kanvas atau kertas sebagai media karyanya. Penarikan bias diarahkan kebawah, atau kesamping sesuai dengan rencana bentuk yang ingin menghasilkan efek tarikan yang dari sudut mana.



Gambar 19. Hasil penarikan pertama dan kedua dengan warna pertama merah dan kedua hitam, dari proses ekspresi wajah togog, foto oleh Zarkasi 2018

Setelah mengamati hasil tarikan, kemudian dilanjutkan penyusunan benang kembali pada media yang sudah ada proses pembentukan gambarnya, sesuai bentuk yang diinginkan, yaitu pembuatan detil mata, atau detil pembentuk subyek visual lainnya. Proses ini dilakukan berulang-ulang sesuai dengan capaian pembentukan. Adapun proses penarikan dan kebasahan cat pada benang menjadi proses keunikan tersendiri dalam rangka menghasilkan efek yang diharapkan.



Gambar 20. Hasil penarikan beberapa kali warna lain, untuk menghadirkan kesan artistik dari proses ekspresi wajah togog, foto oleh Zarkasi 2018.

c. Evaluasi dan Finishing

Hasil visual yang sudah bias dilihat, bentuk dan kesan artistic, estetis karya dengan teknik CBT, kemudian diamati dan dilakukan beberapa penambahan detail pada proses finishing.



Gambar 21. Hasil finishing untuk menghadirkan kesan artistik dari proses ekspresi wajah togog, foto oleh Zarkasi 2018



Gambar 22. Bujang ganong #1 dengan media kertas foto oleh Zarkasi 2018

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karya Berjudul "Togog".



Gambar 23. "TOGOG", 40 x 50 cm, teknik CBT (benang kasar) pada kanvas tahun 2018, foto oleh Zarkasi 2018

Karya ini terinspirasi dari tokoh wayang Togog, yang dikenal pula dengan nama Tejamantri atau Catugora. Ia diyakini sebagai pengejawantahan dari Sanghyang Antaga/Tejamaya, putra sulung dari tiga bersaudara, putra Sanghyang Tunggal dengan Dewi Rekatawati. Dua saudaranya yang lain adalah Sanghyang Ismaya dan Sanghyang Manikmaya.

Togog digambarkan sebagai manusia bermata besar dan bermulut sangat lebar/luas mengkiaskan bahwa ia mempunyai pengetahuan yang sangat luas, karena banyak hal yang diketahuinya. Togog hidup sampai akhir jaman Purwa. Bahkan pada awal jaman Madya, tokoh Togog masih sering ditampilkan, namun sudah sangat tua.

Karya berjudul "Togog" ini dibentuk dari beberapa kali proses cetakan dengan tarikan benang. Konsentrasi visual dipilih hanya pada wajahnya dari samping, selain ada nilai artistic tersendiri namun juga dalam proses studi bentuk figure wayang dengan teknik CBT ini.

2. Karya Berjudul “Bujang Ganong #1”



Gambar 24. Bujang ganong #1, 30 x 40 cm, teknik CBT (benang jahit) pada kertas tahun 2018. foto oleh Zarkasi 2018

Karya berjudul “Bujang Ganong#1” Terinspirasi dari bentuk artistik dari topeng Bujang Ganong yang merupakan tokoh dalam cerita pewayangan Panji Asmoro Bangun dan Dewi Sekartaji. Karya ini memvisualkan wajah tokoh Bujang Ganong dari arah samping dan ber warna merah, dengan matanya yang melotot.

Visualisasi wajah topeng Bujang Ganong, dibuat dengan teknik cetak benang tarik (CBT) dengan cat akrilik pada kertas. Benang yang digunakan adalah benang jahit, sehingga karakter efek cetak benang tariknya menghasilkan outline yang lebih tipis. Bentuk wajah Bujang Ganong, dibuat dengan beberapa kali tarikan benang yang dilumuri cat akrilik secara bergantian, mulai dari hidung mulut, gigi, mata dan efek rambut.

Karya ini mengingatkan pada masyarakat untuk lebih mengenal akan budaya sendiri yang dalam hal ini adalah cerita pewayangan Panji Asmorobangun yang salah satunya muncul tokoh Bujang Ganong dalam cerita tersebut.

V. KESIMPULAN

Penciptaan Karya Seni Rupa Abstraksi Wajah Togog dan Topeng Bujang Ganong dengan Teknik CBT (Cetak Benang Tarik) ini secara umum sudah terpenuhi secara teknik dan capaian visual, namun demikian perlu dilakukan lagi eksperimentasi yang dalam berkaitan dengan peluang lebih ditemukan

teknik-teknik pembentukan yang lebih bisa memunculkan outline bentuk yang lebih detil, namun tidak mengurangi karakter artistik dari teknik cetak benang tarik.

Pemilihan subyek visual berupa Wajah Togog dan Topeng Bujang Ganong yang dikawinkan dengan teknik eksperimentasi pengembangan teknik dasar senirupa yaitu teknik cetak benang tarik (CBT), diharapkan dapat menambah referensi karya seni rupa yang memiliki karakter ke Indonesiaan.

DAFTAR SUMBER

Sumber Pustaka

- Agus Ahmadi, 2014, *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*, Identifikasi Pola, Aneka Tatahan dan Sunggingannya, cetakan 1, ISI Surakarta Press.
- Agus Ahmadi, 1988, “Mengenal Wayang dan Asal-Usulnya (Meyang)”, Surakarta:Tiga Serangkai.
- Humar, Sahman, 1993, “Mengenal Dunia Seni Rupa”, IKIP Semarang Press.
- Much. Sofwan Zarkasi, 2007, *Figur Wayang Purwa dan Wayang Wong sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Komputer*, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2007.
- Much. Sofwan Zarkasi, 2007, *Studi Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Hot Print di Atas Kaca*, Laporan penelitian DIPA ISI Surakarta 2008
- Rohidi, T. R. (2000), *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*, Bandung, STSI press, 3,19-20,
- R.M. Sulardi, 1953, *Gambar Prinjening Ringgit Purwa*, Balai Pustaka, Kementrian P P dan K, Surakarta
- Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*, Jakarta, KPG (kepastakaan Populer Gramedia) dan Bentara Budaya, 2000
- Sutopo, HB. (1996), *Penelitian Kualitatif (Sebuah Pendekatan Interpretatif Bagi Pengkajian Proses dan Makna Hubungan antar Subjektif)*, Surakarta, Universitas Sebelas Maret (UNS) Press.

Sumber Lain

<http://enisuhartiningsihpsrpgsd.blogspot.com/2015/10/>

<http://suchigallery.blogspot.com/2015/09/tata-cara-karya-seni-dwimatra.html>

<https://www.tokopedia.com/kotareyog/topeng-bujang-ganong-ganongan-reog-2>

