TEKNIK CEMBUNG (CETAK GELEMBUNG) PADA PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS ABSTRAKSI FIGUR PUNOKAWAN

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN KARYA)

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

Anggota
Bening Tri Suwasono, S.Sn., M. Sn
NIP/NIDN : 198407022019031006 / 0602078405

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023. 17.2.677542/2022
tanggal 17 November 2021
Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan
Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)
Nomor: 715/IT6.2/PT.01.03/2022

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
NOVEMBER 2022

ABSTRAK

Penelitian artistik yang mengambil judul Teknik CEMBUNG*(Cetak Gelembung)* Pada Penciptaan Karya Seni Grafis Abstraksi Figur Punokawan, tahun 2022 oleh Much. Sofwan Zarkasi dan Bening Tri Suwasono ini, didasari adanya peluang yang ada terkait kreatifitas dan eksperimentasi pada penciptaan karya seni grafis yang memanfaatkan prinsip dalam teknik cetak. Teknik *CEMBUNG (Cetak Gelembung)* merupakan teknik yang memanfaatkan gelembung air yang diberi sabun dan warna, kemudian ditiup dan dicetakkan pada media papan multiplek. Pada penelitian artistik ini proses CEMBUNG ini akan dimanfaatkan pada penciptaan karya seni seni grafis dengan visualisasi berupa abstraksi figur Punokawan. Metode yang diterapkan dalam penciptaan karya pada penelitian ini adalah metode penciptaan L.H. Chapman yang menjelaskan tahapan penciptaan karya yaitu, pertama; menemukan ide gagasan, ke dua; menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal dan ke tiga; adalah visualisasi pada media.

Hasil dari penelitian artistik ini adalah karya seni grafis abstraksi figur Punokawan dengan teknik CEMBUNG (Cetak Gelembung). Diharapkan hasil dari penelitian artistik ini bisa memberi keragaman inovasi baik teknik maupun bentuk pada perkembangan karya seni rupa, terutama seni grafis.

Kata kunci: Teknik CEMBUNG, Seni Grafis, Figur, Punokawan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT, atas semua berkahnya, sehingga kegiatan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) Yang berjudul Teknik CEMBUNG*(Cetak Gelembung)* Pada Penciptaan Karya Seni Grafis Abstraksi Figur Punokawan, tahun 2022, oleh Much. Sofwan Zarkasi dan Bening Tri Suwasono ini bisa terselesaiakan.

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

Semoga laporan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) ini dapat menambah wahana keilmuan di bidang seni dan budaya pada khususnya serta bidang pendidikan pada umumnya.

Surakarta, 07 November 2022

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..... 2
   C. Tujuan Penelitia Artistik..... 2
   D. Urgensi Penelitian dan Luaran..... 3
8. BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 5
9. BAB III METODE PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)..... 13
   A. Pendekatan..... 13
   B. Tahapan-tahapan Penelitian..... 13
      - Menemukan Gagasan..... 13
      - Menyempurnakan, Mengembangkan dan Memantapkan Gagasan awal.20
      - Visualisasi Pada Media.....23
10. BAB IV DESKRIPSI KARYA..... 32
11. BAB V LUARAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI).....35
12. DAFTAR ACUAN..... 39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi yang begitu pesat dalam dunia industry, berperan penting dalam meningkatkan kompetisi dan kompetensi di semua bidang, dalam hal ini khususnya bidang seni. Kreatifitas adalah bagian yang sangat bergejolak dalam kompetisi bidang seni tersebut. Industri-industri yang berhubungan dengan unsur seni, begitu pesat dalam meningkatkan produktifitasnya, banyaknya muncul teknlogi berupa alat maupun mesin yang membantu dalam produksinya terutama produksi masal. Beberapa perkembangan teknologi tersebut antara lain, munculnya printing 3 dimensi, yang secara tidak langsung mempermudah manusia dalam menciptakan obyek2 seni tiga dimensi, melalui software dan hardware computer, kemudian munculnya mesin Ploter untuk mencanting batik, yang secara tidak langsung merubah sistem kerja manual manusia menjadi komputer. Begitu juga dengan seni grafis yang saat ini begitu pesat dalam perkembangan teknik yang ada, baik yang secara digital maupun perkembangan alat yang begitu berkembang.

Perkembangan yang begitu pesat dalam dunia industry tersebut secara tidak langsung menggelitik manusia kreatif dalam hal ini seniman untuk selalu berfikir hal baru, baik secara konvensional maupun modern. Penelitian ini memanfaatkan momentum tersebut pada kreatifitas penciptaan karya seni grafis.

Penelitian artistik ini mencoba memanfaatkan prinsip kerja dalam seni grafis, yaitu teknik mencetak, yang pada kesempatan ini adalah mencetakan gelembung air sabun pada media papan multiplek.

Selain menghasilkan cetakan berupa visual gelembung, penelitian artistik ini juga memunculkan karakter dimensi tradisi Indonesia yaitu abstraksi figur Punokawan tokoh dalam pewayangan Indonesia. Adapun dalam rangka membentuk abstraksi figur Punokawan, penelitian ini juga memanfaatkan teknik stensil untuk membuat cetakan bentuk figur Punokawannya. Jadi secara tidak langsung ada dua teknik yang digunakan yaitu teknik CEMBUNG (cetak gelembung) dan teknik STENSIL.

B. Rumusan Penelitian Artistik

1. Bagaimana konsep penelitian artistik Teknik *CEMBUNG* pada Penciptaan Karya Seni Grafis Abstraksi Figur Punokawan?
2. Bagaimana proses penciptaan karya Teknik *CEMBUNG* pada Karya Seni Grafis Abstraksi Figur Punokawan?
3. Bagaimana estetika visual karya seni grafis abstraksi Figur Punokawan yang menggunakan Teknik *CEMBUNG* ?

C. Tujuan Penelitian Artistik

Tujuan khusus dari penelitian artistik yang mengambil judul " Teknik *CEMBUNG (cetak gelembung)* pada Penciptaan Karya Seni Grafis Abstraksi Figur Punokawan", ini adalah menciptakan karya seni grafis, berupa abstraksi figur Punokawan yang memanfaatkan teknik *CEMBUNG (cetak gelembung)* pada papan multiplek.

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

D. Urgensi Penelitian dan Luaran

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 dihadang, 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, contohya adalah karakter figur Punokawan dikawinkan dengan karya seni yang inovatif berupa karya seni grafis memanfaatkan teknik Teknik *CEMBUNG (cetak gelembung)* dari air sabun.

Luaran

Penelitian artistik dengan judul Teknik *CEMBUNG (cetak gelembung)* pada Penciptaan Karya Seni Grafis Abstraksi Figur Punokawan ini menghasilkan luaran berupa :

1. Artikel ilmiah yang diterbitkan pada salah satu jurnal ilmiah nasional.
2. Karya Seni : Prototype karya seni grafis memanfaatkan Teknik *CEMBUNG (cetak gelembung)* air sabun yang dipadukan dengan teknik stencil membentuk Abstraksi Figur Punokawan pada papan multiplek.
3. Presentasi Hasil Penelitian Artistik (Penciptaan Seni), berupa pergelaran dan/atau pameran
4. KI (Submited)

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian artistik ini menerapkan Teknik *CEMBUNG* (cetak gelembung) air sabun dalam menciptakan karya seni grafis dengan visual abstraksi figur Punokawan pada papan multiplek, sepemahaman saya belum pernah ada. Beberapa tulisan yang membahas terkait dengan kreasi dengan gelembung sabun, biasanya adalah pada kegiatan pendidikan untuk anak-anak,salah satunya adalah

Ibu Tira, yang menulis pada alamat blogspotnya (http://mamahtira.blogspot.com/) kreatifitas terkait gelembung air sabun.

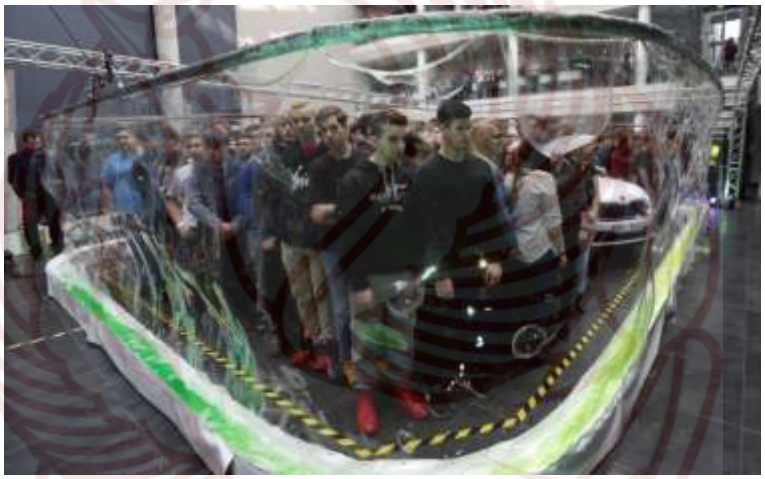
Gambar 1 karya gelembung sabun anak didik mamatira, http://mamahtira.blogspot.com/2017/07/berkreasi-dengan-gelembung-sabun.html, download Zarkasi 2022.

Jadi selama ini kegiatan pemanfaatan gelembung sabun dalam penciptaan karya seni rupa, adalah masih pada pemanfaatan untuk pengenalan seni rupa pada strategi edukasi seni rupa pada anak-anak.

Terkait dengan warna dan kebermainan dalam menghadirkan kreativitas anak, gelembung sabun menjadi media kreatif dalam rangka membangun stimulus anak-anak untuk menghadirkan cara lain dalam mengenal warna dan visual atau rupa selain dari teknik membuat gambar berupa coretan yang selama ini dilakukan. Guru atau instruktur dapat menciptakan metodenya sendiri ketika menyampaikan sebuah pembelajaran kepada anak seperti dengan permainan, dan anak-anak dapat diberi kesempatan untuk mempelajari dan mempraktekkan cara baru dalam berfikir, merasakan dan bertindak.(Rahyana Hasibuan, Dadang Suryana, n.d.)

Beberapa karya seni rupa lainnya ada yang terinspirasi oleh karakter gelembung, namun tidak pada teknik cetak gelembung, seperti pada penelitian

artistik ini. Salah satunya adalah Seorang performance artist asal Ceko berhasil memecahkan Rekor Dunia dengan karya seni instalasi gelembungnya. Dia mengajak 275 siswa SMA dan mobil yang ada di dalam untuk berpartisipasi memeriahkan aksinya. Dilansir dari Reuters, Jumat (20/1/2016), seniman bernama Matej Kodes itu menciptakan karya dengan area sekitar 11 meter dan lebar 7,5 meter. Para peserta dengan tinggi badan sekitar 156 sentimeter harus masuk dalam lingkaran yang sudah disiapkan (https://hot.detik.com/art/d-3400855/karya-seni-instalasi-gelembung-sabun-pecahkan-rekor-dunia).

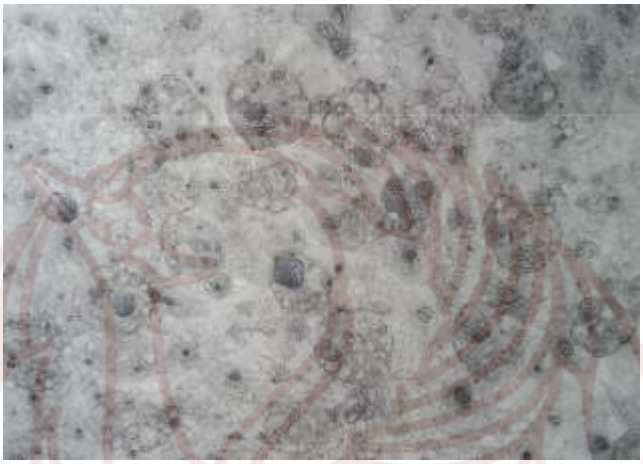


Gambar 2, karya instalasi beberapa orang dalam gelembung sabun.
karya Matej Kodes

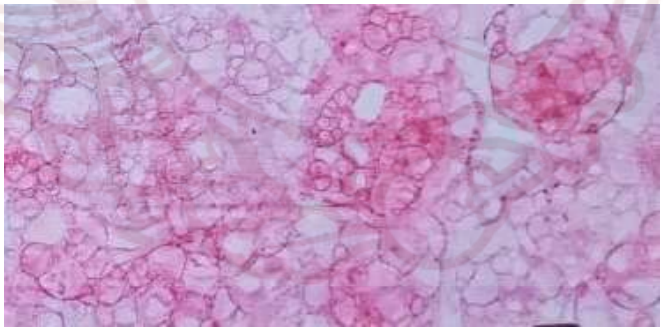
Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis belum menemukan seniman yang memanfaatkan gelembung sabun ini untuk membuat karakter pada karya seni rupanya, kebanyakan hanya dipakai pada materi pendidikan kreatifitas anak-anak. Sehingga penelitian artistik yang memanfaatkan teknik CEMBUNG (cetak Gelembung) pada air sabun ini perlu untuk dilakukan.

Terkait dengan Teknik CEMBUNG (cetak gelembung) ini, selama ini menjadi salah satu teknik yang penulis ajarkan pada mahasiswa pada matakuliah nirmana dwimatra, khususnya dalam rangka menciptakan karya nirmana tekstur semu. Secara mudah teknik gelembung air sabun ini penulis namakan teknik CEMBUNG, untuk mempermudah dan mempersingkat pengucapan. Gelembung dihasilkan dari campuran air, pewarna (cat akrilik), dan sabun. Ketiganya

dicampur diaduk sampai rata menyatu, kemudian ditiup dengan alat semacam sedotan, sehingga keluar gelembungnya. Gelembung yang keluar dari air sabun yang berwarna inilah yang digunakan sebagai materi cetak pada media. Gelembung yang tercipta ditempelkan pada permukaan media yang dalam penelitian artistik ini adalah papan multiplek.



Gambar 3, hasil cetak gelembung hitam putih, karya Zarkasi



Gambar 4, hasil cetak gelembung berwarna merah, karya Zarkasi

Abstraksi figur Punokawan 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 ” FigurWayang 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.

Gambar 5 .Judul “Cakil in Action”karya seni grafis digital printing, karya Much. Sofwan Zarkasi pada penelitian penciptaan karya dengan judul ”FigurWayang Purwa dan Wayang Wong Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan TeknikKomputer” tahun 2007. Di copy file oleh Zarkasi 2022

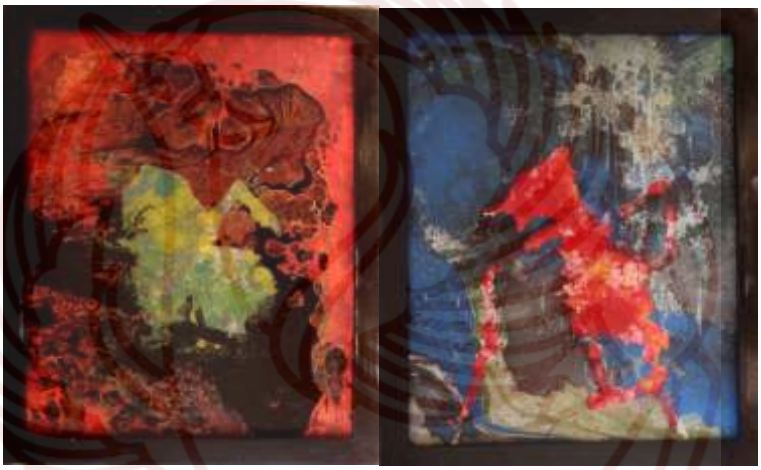
Kemudian penelitian terkait subyek visual wayang yang dilakukan adalah pada tahun 2008 dengan mengambil judul ”Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print Di Atas Kaca”. Penelitian tersebut menghasilkan karya seni grafis diatas kaca dengan teknik *hot print*, yaitu proses menrasfer gambar 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 6. Judul “Bagong Menari diatas tanah leluhur”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 file oleh Zarkasi 2022

Kemudian pada tahun 2011, Penelitian selanjutnya yang mengangkat obyek Wayang mengambil judul ”Studi Penciptaan Karya Seni Rupa Wayang Beber Menggunakan Teknik Kolase dengan Memanfaatkan Koran Bekas.” Penelitian kekaryaan seni tersebut mengambil obyek visual cerita wayang beber cerita Panji Asmoro Bangun dan Dewi Sekar Taji.

Gambar 7. Judul jagong 1, Hasil jadi karya seni rupa wayang beber menggunakan teknik kolase dengan memanfaatkan kertas koran bekas pada kanvas. Di copy file oleh Zarkasi 2022

Kemudian pada pada tahun 2017, melakukan penelitian penciptaan karya berjudul ”Penciptaan Karya Seni Grafis Mono Print Abstraksi Figur Punokawan dengan Teknik STENLING (Menggabungkan Teknik Stencil dan Teknik Marbling).” Penelitian ini juga mengambil bentuk abstraksi punokawan yang proses visualisasinya dari penggabungan teknik stensil dan teknik marbling.



Gambar 8. Abstraksi figur Semar dan Petruk. Di copy file oleh Zarkasi 2022

Pada tahun 2019, peneliti juga melanjutkan penelitian artistik dengan mengambil visual wayang sebagai pilihan obyek visualnya, yaitu dengan judul ”*Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang”,* yang memanfaatkan cetak tangan untuk menghasilkan gambar potret tokoh wayang.

Gambar 9. Semar , Gareng, Petruk dengan media kanvas.
Di copy file oleh Zarkasi 2022

Beberapa referensi penelitian yang tersebut di atas, menunjukkan bahwa belum ada yang memanfaatkan Teknik *CEMBUNG (cetak gelembung)* air sabun untuk digunakan sebagai media kreatif dalam penciptaan karya seni grafis dengan subyek abstraksi figur Punokawan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengkayaan teknik dalam penciptaan karya seni rupa dua dimensi khususnya seni grafis yang memanfaatkan konsep seni cetak berdimensi tradisi yaitu bentuk abstraksi figur Punokawan.

BAB III
METODE PENELITIAN ARTISTIK

A. Pendekatan

Seperti yang sudah dijelaskan pada tujuan penelitian ini bahwa penelitian artistik ini menciptakan karya seni rupa abstraksi figur Punokawan memanfaatkan teknik *CEMBUNG* sebagai strategi kreatif penciptaan. Maka penelitian artisitik ini melakukan beberapa tahapan sesuai teori L.H. Chapman, yang menjelaskan tahapan dalam proses penciptaan karya yaitu: pertama, upaya menemukan gagasan, yaitu bagaimana upaya seniman dalam mencari sumber inspirasi yang nantinya berhubungan dengan ide atau gagasan berkaryanyake dua, tahap menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan 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 ke tiga, tahap visualisasi ke dalam media yaitu bagaimana seniman memvisualisasikannya kedalam media. (Humar Sahman, 1993)

B. Tahap-Tahap Penelitian

1. Menemukan Gagasan

Penelitian ini melakukan beberapa kajian karya dan beberapa tulisan yang berhubungan dengan proses eksperimentasi yang sudah pernah dilakukan sebagai sumber dan kekayaan materi pendukung proses penelitian artistik yang dilakukan. Proses ini sebagai bagian dari mendekati sumber inspirasi utk menemukan gagasan.

a. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan melalui penelitian yang sudah pernah dilakukan orang lain, dalam rangka mendapatkan penguatan yang lebih terkait pemaknaan dan peluang inovasi pemanfaatan gelembung sabun dalam menciptakan karya seni rupa terutama seni cetak yang inovatif.

Permainan balon sabun berkilau adalah permainan dari proses membuat larutan balon sabun melalui pencampuran warna yang dibuat sendiri oleh anak sampai pada saat larutan balon sabun berkilau ditiup oleh anak sehingga proses pencampuran warna tidak hanya sekedar mencampur warna tetapi juga dapat digunakan sebagai permainan.(Arina Kurniawati, n.d.)

Gelembung sendiri dalam kamus KBBI adalah bentuk bola-bola yang berisi udara; bola-bola air (air sabun, buih, dan sebagainya) yang berisi udara (https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gelembung). Sabun adalah adalah bahan pembersih yang baik dan umum dipakai, karena mampu membersihkan kotoran seperti debu serta sisa metabolisme. (Erna Astuti, Fitri Wulandari, n.d.).

Gambar 3 Panakawan
Semar, Gareng, Petruk, Bagong dalam (Zarkasi & Sukirno, 2018)

Terkait dengan Figur Punokawan, merupakan figur pewayangan yang tidak terdapat pada cerita Mahabarata atau Ramayana, sebab Tokoh ini merupakan tokoh pewayangan yang asli dari Indonesia. Panakawan disini adalah Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Kehadiran tokoh Panakawan bukan hanya sebagai bumbu penyedap namun kahadiran mereka sangat penting dalam setiap alur cerita yang ditampilkan karena tokoh Panakawan ini membawa konsep religi dan filsafat dalam pewayangan tersebut.(Zarkasi & Sukirno, 2018)

> Punakawan itu berasal dari kata-kata Puna dan Kawan. Puna berarti susah; sedangkan kawan berarti kanca, teman atau saudara. Jadi arti Punakawan itu juga bisa diterjemahkan teman/saudara di kala susah. Ada penafsiran lain dari kata-kata Punakawan. Puna bisa juga disebut Pana yang berarti terang, sedangkan kawan berarti teman atau saudara. Jadi penafsiran lain dari arti kata Punakawan adalah teman atau saudara yang mengajak ke jalan yang terang.(Zarkasi & Sukirno, 2018)

Pada Proses penciptaan karya seni ini dilakukan pengolahan dan penginterpretasian kembali sosok atau tokoh Punakawan.

b. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen (arsip) resmi dan tak resmi di berbagai pustaka, terutama yang terkait dengan penelitian. Salah satunya mencari sumber data dari informasi secara online yang di download sebagai dokumen pendukung referensi dalam penciptaan karya.

1). Semar:

Gambar 4 Semar dalam https://www.google.co.id/search?q=gambar+punakawan,

diunduh *oleh zarkasi, hari Sabtu 19 Agustus 2017 jam 11.05 WIB*

Semar berasal dari kata Samara (bergegas). Semar merupakan pusat dari punakawan sendiri dan asal usul dari keseluruhan punakawan itu sendiri. Semar disegani oleh kawan maupun lawan Semar menjadi rujukan para kesatria untuk meminta nasihat dan menjadi tokoh yang dihormati. Namun karakter tetap rendah hati, tidak sombong, jujur, dan tetap mengasihi sesame dapat menjadi contoh karakter yang baik. Penuh kelebihan tetapi tidak lupa diri karena kelebihan yang dimiliki.

Filosofi : Semar,dengan jari telunjuk seolah menuding,melambangkan KARSA/keinginan yang kuat untuk menciptakan sesuatu. mata yang menyipit juga melambangkan ketelitian dan keseriusan dalam menciptakan. [1]

2). Gareng

Gambar 5 Gareng dalam https://www.google.co.id/search?q=gambar+punakawan, diunduh *oleh zarkasi, hari Rabu 7 September 2022 jam 09.50 WIB*

Nala Gareng berasal dari kata nala khairan (memperoleh kebaikan). Gareng adalah anak Semar yang berarti pujaan atau didapatkan dengan memuja. Nalagareng adalah seorang yang tak pandai bicara, apa yang dikatakannya kadang- kadang serba salah. Tetapi ia sangat lucu dan menggelikan. Nala gareng merupakan tokoh punakawan yang memiliki ketidaklengkapan bagian tubuh. Nala gareng mengalami cacat kaki, cacat tangan, dan mata.Karakter yang disimbolkan adalah cacat kaki menggambarkan manusia harus berhati-hati dalam menjalani kehidupan.

[1] Yokimirantiyo " Mengenal Karakter Tokoh Punakawan" dalam http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2013/01/mengenal-karakter-tokoh-punakawan.html diunduh *oleh zarkasi, hari Rabu 7 September 2022 jam 09.47 WIB*

Tangan yang cacat menggambarkan manusia bisa berusaha tetapi Tuhan yang menentukan hasil akhirnya. Mata yang cacat menunjukkan manusia harus memahami realitas kehidupan

Filosofi : anak pertama Semar,dengan tangan yang cacat,kaki yang pincang,mata yg juling,melambangkan CIPTA.bahwa menciptakan sesuatu, dan tidak sempurna, kita tidak boleh menyerah.bagaimanapun kita sudah berusaha.apapun hasilnya,pasrahkan padaNya.[2]

3) Petruk:

Gambar 6 Petruk dalam https://www.google.co.id/search?q=gambar+punakawan, diunduh *oleh zarkasi, hari Rabu 7 September 2022 jam 09.60 WIB*

Petruk berasal dari kata fat ruk (tinggalkanlah). Petruk adalah anak kedua Semar. Tokoh petruk digambarkan dengan bentuk panjang yang menyimbolkan pemikiran harus panjang. Dalam menjalani hidup manusia harus berpikir panjang (tidak grusa-grusu) dan sabar. Bila tidak berpikir panjang, biasanya akan mengalami penyesalan di akhir. Petruk merupakan tokoh yang nakal dan cerdas, serta bermuka manis dengan senyuman yang menarik hati, panda berbicara, dan juga sangat lucu. Ia suka menyindir ketidakbenaran dengan lawakan-lawakannya.

Filosofi : anak kedua Semar. Dari kegagalan menciptakan Gareng, lahirlah Petruk. dengan tangan dan kaki yg panjang, tubuh tinggi langsing, hidung mancung,wujud dari CIPTA, yang kemudian diberi RASA, sehingga terlihat lebih indah dengan begitu banyak kelebihan.[3]

4) Bagong:

[2] Yokimirantiyo " Mengenal Karakter Tokoh Punakawan" dalam http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2013/01/mengenal-karakter-tokoh-punakawan.html diunduh *oleh zarkasi, hari Rabu 7 September 2022 jam 09.53 WIB*

[3] Yokimirantiyo " Mengenal Karakter Tokoh Punakawan" dalam http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2013/01/mengenal-karakter-tokoh-punakawan.html diunduh *oleh zarkasi, hari Rabu 7 September 2022 jam 09.63 WIB*

Gambar 7 Bagong dalam https://www.google.co.id/search?q=gambar+punakawan, diunduh *oleh zarkasi, hari Rabu 7 September 2022 jam 09.70 WIB*

Bagong berasal dari kata al ba gho ya (perkara buruk).Bagong adalah punakawan Jawa. Bagong adalah anak bungsu Semar atau punakawan ke 4. Dalam cerita pewayangan, Bagong adalah tokoh yang diciptakan dari bayangan Semar. Bagong bertumbuh tambun gemuk seperti halnya Semar. Namun seperti anak-anak semar yang lain, Bagong juga suka bercanda bahkan saat menghadapi persoalan yang teramat serius. serta memiliki sifat lancang dan suka berlagak bodoh. Ia juga sangat lucu. Karakter yang disimbolkan dari bentuk bagong adalah manusia harus sederhana, sabar, dan tidak terlalu kagum pada kehidupan di dunia

Filosofi : anak ketiga Semar. Wujud dari KARYA. dialah yg dianggap sebagai manusia yang sesungguhnya. walau petruk lengkap dengan keindahan dan kesempurnaan, tapi bagong lah yang dianggap sebagai manusia utuh. karena dia memiliki kekurangan. Jadi manusia yang sejati adalah manusia yang memiliki kelebihan dan kekurangan. jadi jangan takut atau malu karena kekurangan kita. karena kekurangan itulah yang menjadikan kita manusia seutuhnya.yang perlu kita pikirkan sekarang adalah, bagaimana meminimalkan kekurangan kita, dan memaksimalkan kelebihan kita. karena bagaimanapun kekurangan dan kelebihan itu tidak bisa kita buang atau kita hilangkan.[4]

2. Menyempurnakan, Mengembangkan dan Memantapkan Gagasan Awal

a. Perenungan

Pada proses perenungan ini, selain memikirkan tema yang dibuat karya juga dipikirkan teknik dan bahasa visual apa yang ditampilkan dalam karya. Adapun visualisasi yang divisualkan adalah abstraksi figur Punokawan. Selain itu dalam mendukung penguatan metafor yang dimunculkan dalam karya terkait

[4] Yokimirantiyo " Mengenal Karakter Tokoh Punakawan" dalam http://yokimirantiyo.blogspot.co.id/2013/01/mengenal-karakter-tokoh-punakawan.html diunduh *oleh zarkasi, hari Rabu 7 September 2022 jam 09.75 WIB*

pemaknaannya, dikuatkan pula melalui studi pustaka yang berkaitan dengan apa yang disampaikan dalam karya dengan abstraksi figur Punokawan tersebut.

b. Eksperimentasi

Berdasarkan tujuan dari penelitian adalah penciptaan karya seni rupa abstraksi wayang memanfaatkan teknik *CEMBUNG* (cetak gelembung) air sabun, maka ada beberapa ekspreminetasi yang dilakukan adalah menggabungkan teknik *CEMBUNG* dengan teknik STENCIL, dalam rangka mencetak gelembung sabun yang diberi warna agar terbentuk visual abstraksi figur Punokawan.

Gambar 8, proses menemukan campuran air, sabun cair, dan cat warna
oleh Bening, 2022

Eksperimentasi yang pokok dalam penciptaan karya kali ini adalah terkait ukuran pencampuran antara cat, air dan sabun cair yang sesuai agar dalam proses pencetakan gelembung sabun pada media bisa sesuai harapan. Perlu diperhatikan bahwa, terkait campuran cat warna, sabun dan air ada beberapa catatan :

1. Tidak boleh kebanyakan air, sebab akan mempengaruhi keterbentukan gelembung pada media transfer, sebab gelembung mudah pecah
2. Perbandingan air 1 : cat warna 2 : dan sabun cair 3, (1:2:3).
3. Pada saat mencampur warna, sabun dan air, pertimbangkan kebutuhan yang diperlukan, agar tidak terlalu membuang cat bila ternyata kebutuhan sedikit namun yang dibuat terlalu banyak. Tempat bisa menggunakan seukuran gelas plastik yang kecil.

Proeses eksperimen selanjutnya adalah proses transfer, yang diawali dengan

meniup air sabun yang sudah berwarna pada gelas plastik dengan menggunakan alat sedotan. Diusahakan air sabun ditiup pelan-pelan dan sampai tercipta gelembung sabun secukupnya yang muncul dari gelas plastik.

Gambar 9, proses transfer gelembung air sabun pada media, foto, oleh Bening, 2022

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada waktu proses transfer gelembung sabun pada media ;

1. Selama proses transfer usahakan di dalam ruangan yang tidak banyak berhembus angin, sebab angin yang kencang akan mereduksi potensi gelembung tercetak baik di media transfer, sebab terlalu cepat pecah kena angin sebelum tercetak dengan baik di media.
2. Gelembung air sabun yang keluar atau terbentuk melalui tiupan dengan sedotan usahakan cukup banyak agar bisa diambil dengan telapak tangan, yang kemudian dicetakkan pada permukaan media transfer
3. Biarkan gelembung air sabun yang tertransfer dipermukaan media, berproses mencetak bentuknya pada media, biarkan sampai gelembung hilang sendiri dan tercetak di permukaan media. Jangan ditiup atau di pecah gelembungnya.

Adapun alat bahan yang dipakai dan digunakan dalam proses pembuatan karya ini adalah :

1) Alat : Tempat air untuk membuat air sabun (gelas plastik), sedotan, gunting, *cutter*, gergaji kayu, aplas, kwas.

a) Gelas plastik
b) Sedotan
c) Gunting
d) Cutter
e) Gergaji Kayu
f) Amplas
g) Kwas

2) Bahan : Papan Multiplek, cat akrikik, air, sabun, kertas karton, selotip kertas, clear emulsion.
a) Air
b) Sabun
c) Kertas
d) Multiplex
e) Cat akrilik
f) Resin Bening
g) Clear Mowilex

3. Visualisasi pada Media

a. Pembentukan

1) Pola Figur Punokawan

Pertama adalah menentukan figur Punokawan, yang dipilih. Merancang bentuk siluet Punokawan, kemudian membuat pola figur Punokawan menggunakan kertas karton, atau bisa memanfaatkan gambar figur Punokawan. Pola figur Punokawan dibuat dengan cara memotong kertas, melobangi sesuai bentuk figur Punokawan yang diinginkan.

Gambar 10 Rancangan pola figur Punokawan, copi file oleh Zarkasi 2022

Pola figur Punokawan yang sudah tergambar pada kertas dipotong untuk mendapatkan pola figur Punakawan yang berbentuk kertas berlobang dan potongan kertas.

Gambar 11 kertas berlobang membentuk pola figur Punokawan, copi file oleh Zarkasi 2022

2) Mempersiapkan Media transfer Multiplex

Gambar 12, multiplex sebagai bahan media karya
(foto oleh : Zarkasi 2022)

Pertama bahan multiplex dipotong sesuai bentuk yang diinginkan sebagai media karya tempat visual figur Punokawan dibuat dengan teknik CEMBUNG.

Gambar 13 memotong dan mengamplas multiplex
(foto oleh : Bening 2022)

Gambar 14 Potongan multiplex
(foto oleh : Bening 2022)

Kemudian media multiplex dipotong dan diamplas halus, maka kemudian diberi cat dasar warna putih, agar warna air sabun yang dipakai untuk membuat visual wayang Punokawan pada permukaan multiplex akan tampak terlihat warnanya.

Gambar 15 Potongan multriplex yang diberi dasaran cat warna putih
(foto oleh : Bening 2022)

3) Air Sabun Berwarna

Setelah Media transfer berupa multriplex siap, maka yang perlu

disiapkan selanjutnya adalah air sabun yang diberi warna cat akrilik. Pertama persiapkan tempat, berupa gelas plastik kecil, Kemudian tuangkan air dan sabun cair dan pewarna dengan perbandingan 3 : 2 : 1 , aduk sampai rata. Air tidak boleh terlalu banyak agar, gelembung bisa bertahan cukup untuk dicetakkan pada media, dan bisa mencetakkan warnanya yang berbentuk gelembung air.

Gambar 16 campuran air, sabun dan pewarna untuk membuat Air sabun

Catatan terkait campuran air, sabun dan pewarna, perlu diperhatikan kebutuhan dalam penggunaannya agar tidak membuang-buang bila sudah tidak diperlukan.

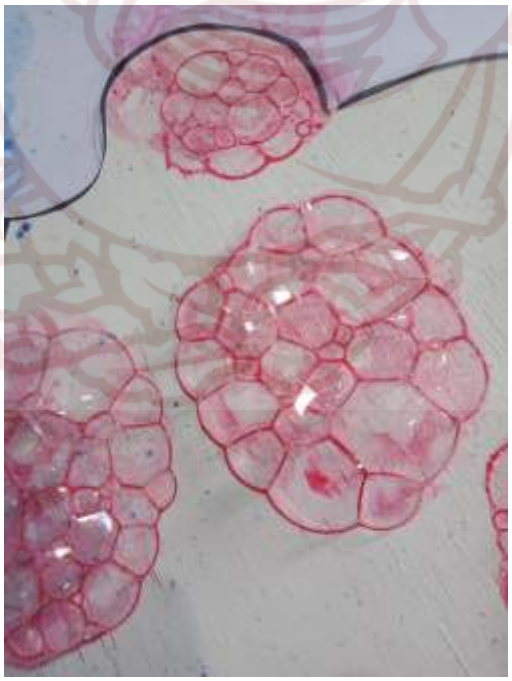
4) Mencetak / Mentransfer Gelembung pada Media

Bila pola gambar bentuk Punokawan, kemudian air sabun warna dan media transfer berupa papan multriplex sudah ada dan siap, maka proses selanjutnya adalah mencetak gelembung sabun pada pola gambar Punokawan dengan teknik stensil.

Gambar 17 bentuk pola gambar punokawan ditempelkan pada permukaan multiplex

Pertama letakkan pola gambar abstraksi Punokawan di atas permukaan media multiplex, kemudian siapkan air sabun warna dan tiuplah dengan menggunakan alat sedotan, sampai air sabun berwarna mengeluarkan buih gelembung yang cukup banyak dan memenuhi gelas plastik. Kemudian ambil gelembung air sabun yang keluar dari gelas plastik, menggunakan telapak tangan dan bawa menuju permukaan multiplex yang sudah ada stensil gambar Punokawan. Kemudian tempelkan gelembung tersebut pada permukaan multiplex. Biarkan beberapa saat sampai gelembung pecah dengan sendirinya. Hindari adanya angin yang keras, agar tidak mengganggu proses cetak gelembung pada permukaan multiplex.

Gambar 17 mengambail gelembung air sabun yang berwarna dan ditempelkan pada permukaan media multiplex.



Gambar 19, visualissai air gelembung sabun berwarna yang menempel Pada permukaan media

Gambar 20 hasil sementara cetakan gelembung yang menghadirkan abstraksi wayang

b. Evaluasi dan Finishing

Setelah proses pembentukan selesai, dilakukan proses evaluasi salah satunya penguatan pada proses finishing tiap karya, baik secara bentuk teknik maupun komposisi. Proses evaluasi ini juga menjadi proses untuk memahami *trial error*, yang telah dilakukan dalam setiap karya yang dibuat untuk menjadi perbaikan ketika membuat karya berikutnya. Contohnya adalah penguatan warna pada karakter yang memerlukan dikuatkan agar abstraksi bentuk bisa lebih kontras.

Kemudian setelah dianggap selesai dan cukup, maka untuk finishing akhirnya adalah diberikan lapisan emulsi dari bahan resin yang jernih.

Resin di buat secara bertahap dengan ukuran 120 mm, dengan campuran katalis sebanyak 8 tetes, yang kemudian diaduk rata, sampai mencampur dan dibiarkan sejenak agar gelembung dalam resin akibat adukan hilang. Setelah itu resin dituangkan secara acak pada permukaan multriplex yang sudah terdapat gambar anbstraksi wayang. Penuangan dibuat perlahan agar terjadi tekstur yang tidak rata, sebagai keunikan lain dalam karya ini. Kemudian setelah dirasa cukup kemudian diangin-anginkan, sampai resin yang menjadi emulsi karya menjadi kering.

Gambar 21 hasil cetakan gelembung yang telah diberi emulsi Resin dan dengan menghadirkan abstraksi wayang figur Semar

BAB IV
DESKRIPSI KARYA

Pada penelitian artistik ini menghasilkan karya seni rupa yang memanfaatkan pola kerja seni grafis yang memvisualkan abstraksi Punokawan pada media multiplex.

A. Karya 1 berjudul “Abstraksi Punokawan”

Gambar 22 Karya berjudul “Abstraksi Punokawan”
Ukuran 60 x 70 cm

Pada karya yang berjudul Abstraksi Punokawan ini, terinspirasi dari figur keluarga Punokawan yang terdiri dari, Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Media multiplex dipotong berbentuk semacam gunungan yang mengalami deformasi bentuk menjadi semacam tetesan air. Abstraksi figur Punokawan terbentuk dari

cetakan gelembung sabun yang dibuat memanfaatkan teknik cetak positif dan negatif dari pola figur wayang yang telah disiapkan, melalui teknik cetak CEMBUNG dan stensil.

B. Karya 2, berjudul " Abstraksi Semar"

Gambar 23 Karya berjudul "Abstraksi Semar"
Ukuran 30 x 25 cm

Pada karya yang berjudul Abstraksi Semar, terinspirasi dari sosok figur Pamomong yaitu Semar. Media multiplex dibuat dalam bentuk lingkaran yang

menyerupai gelembung sabun. Cetakan Gelembung air sabun yang membentuk figur Semar secara negatif, sehingga cetakan gelembung lebih dominan pada sisi luar outline bentuk figur Semar.

Abstraksi Figur Semar yang dikelilingi visual cewtakan gelembung air sabun yang berwarna violet mudan dan tua, menambah nuansa mistis dari gamabar abstrakasi figur Semar yang dihasilkan.

C. Karya 3, berjudul " Abstraksi Gareng"

Gambar 24 Karya berjudul "Abstraksi Gareng"
Ukuran 25 x 25 cm

Karya yang berjudul Abstraksi Gareng terinspirasi dari figur Gareng. Media multiplex untuk karya ini dibuat melingkar, dan posisi figur Gareng berada ditengah yang dibuat dengan teknik cetak gelembung dengan pola gambar cetak positif.

D. Karya 4, berjudul "Abstraksi Pitruk"

Gambar 25 Karya berjudul "Abstraksi Petruk"
Ukuran 25 x 25 cm

Karya yang berjudul Abstrakasi Petruk, terinspirasi dari tokoh Petruk. Secara teknik penciptaan sama dengan proses karya yang berjudul Abstraksi Gareng, yaitu media multiplex berbentuk lingkaran, dan cetakan gambar berupa cetakan dengan pola gambar positif yang diisi dengan cetakan gelembung air sabun.

E. Karya 5, berjudul "Abstraksi Dasamuka dan Gareng"

Gambar 26 Karya berjudul “Abstraksi Dasamuka dan Gareng”
Ukuran 50 x 40 cm

Karya yang berjudul Abstraksi Dasamuka dan Gareng, terisnpirasi dua figur tokoh pewayangan tersebut, yang satu menokohkan raja raksasa, yang satunya menokohkan rakyat jelata. Figur wayang dibuat dalam bentuk cetakan negatif, melalui pola bentuk figur wayang yang dicetakkan disisi keliling luarnya dengan cetakan gelembung.

F. Karya 6, berjudul " Abstraksi Semar dan Bagong"

Gambar 27 Karya berjudul "Abstraksi Semar dan Bagong"
Ukuran 60 x 70 cm

BAB V

LUARAN PENELITIAN

A. Darft Jurnal

Pada Penelitian Artistik (penciptaan seni) ini juga menghasilkan artikel ilmiah yang didaftarkan pada salah satu jurnal ilmiah, untuk bisa dipublikasikan sehingga proses kreativ penelitian artistik ini bisa dibaca dan diakses masyarakat luas. (artikel ilmiah terlampir).

B. Prototype Karya

1. Karya 1 berjudul "Abstraksi Punokawan"

Gambar 22 Karya berjudul "Abstraksi Punokawan"
Ukuran 60 x 70 cm

2. **Karya 2, berjudul “ Abstraksi Semar”**

Gambar 23 Karya berjudul “Abstraksi Semar”
Ukuran 30 x 25 cm

3. **Karya 3, berjudul “ Abstraksi Gareng”**

Gambar 24 Karya berjudul “Abstraksi Gareng”
Ukuran 25 x 25 cm

4. Karya 4, berjudul "Abstraksi Pitruk"

Gambar 25 Karya berjudul "Abstraksi Petruk"
Ukuran 25 x 25 cm

5. Karya 5, berjudul "Abstraksi Dasamuka dan Gareng"

Gambar 26 Karya berjudul "Abstraksi Dasamuka dan Gareng"
Ukuran 50 x 40 cm

6. Karya 6, berjudul “ Abstraksi Semar dan Bagong”

Gambar 27 Karya berjudul “Abstraksi Semar dan Bagong”
Ukuran 60 x 70 cm

7. KI

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN
CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan 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	EC00202282774, 2 November 2022
Pencipta	
Nama	**Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. danBening Tri Suwasono, S.Sn., M.Sn.**
Alamat	WIRENGAN RT.RW 003/004 BALUWARTI, PASAR KLIWON, SURAKARTA, SURAKARTA, JAWA TENGAH, 57118
Kewarganegaraan	Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	**Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. danBening Tri Suwasono, S.Sn., M.Sn.**
Alamat	WIRENGAN RT.RW 003/004 BALUWARTI, PASAR KLIWON, SURAKARTA, SURAKARTA, JAWA TENGAH, 57118
Kewarganegaraan	Indonesia
Jenis Ciptaan	**Karya Seni Rupa**
Judul Ciptaan	**Abstraksi Punokawan**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	5 September 2022, di SURAKARTA
Jangka waktu pelindungan	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	000398518

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.

a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

KI salah sau karya hasil yang berjudul Abstraksi Punokawan

DAFTAR PUSTAKA

Arina Kurniawati, Wiwik Widajanti, *Pengaruh Permainan Balon Sabun Berkilau Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Warna Pada Anak Kelompok B*, https://core.ac.uk/download/pdf/230639298.pdf

Humar, Sahman, 1993,"Mengenali Dunia Seni Rupa", IKIP Semarang Press.

Rahyana Hasibuan, Dadang Suryana, 2022, *Pengaruh Metode Eksperimen Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Obsesi, Vol. 6 no 3/2022, Universitas Negeri Padang Indonesia.

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, 2008, *Studi Penciptaan Karya Seni Grafis dengan Teknik Hot Print di Aatas Kaca*, jurnal Brikolase vol 1, no 1 Desember 2009

Much. Sofwan Zarkasi, 2011 "Studi Penciptaan Karya Seni Rupa Wayang Beber Menggunakan Teknik Kolase dengan Memanfaatkan Koran Bekas.*"* jurnal Brikolase vol 3, no 2 Desember 2011

Much. Sofwan Zarkasi, 2017 "Penciptaan Karya Seni Grafis Mono Print Abstraksi Figur Punokawan dengan Teknik STENLING (Menggabungkan Teknik Stencil dan Teknik Marbling).Laporan penelitian DIPA 2017.

Much. Sofwan Zarkasi, 2019 "*Cetak Telapak Tangan dan Kaki Sebagai Strategi Kreatif Penciptaan Karya Seni Rupa Potret Tokoh Wayang",* Laporan penelitian DIPA 2019

online

https://hot.detik.com/art/d-3400855/karya-seni-instalasi-gelembung-sabun-pecahkan-rekor-dunia.

http://mamahtira.blogspot.com/2017/07/berkreasi-dengan-gelembung-sabun.html

Kekayaan Intelektual

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN
CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan 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	:	EC00202282774, 2 November 2022
Pencipta		
Nama	:	**Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. danBening Tri Suwasono, S.Sn., M.Sn.**
Alamat	:	WIRENGAN RT/RW 003/004 BALUWARTI, PASAR KLIWON, SURAKARTA, SURAKARTA, JAWA TENGAH, 57118
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Pemegang Hak Cipta		
Nama	:	**Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. danBening Tri Suwasono, S.Sn., M.Sn.**
Alamat	:	WIRENGAN RT/RW 003/004 BALUWARTI, PASAR KLIWON, SURAKARTA, SURAKARTA, JAWA TENGAH, 57118
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Jenis Ciptaan	:	**Karya Seni Rupa**
Judul Ciptaan	:	**Abstraksi Punokawan**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	:	5 September 2022, di SURAKARTA
Jangka waktu pelindungan	:	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	:	000398518

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.

a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.