

Nilai Kehidupan Keluarga Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Ardian Bintang Mustakim^{a,1,*}, Wiwik Sri Wulandari^{b,2}, Deni Junaedi^{c,3}

^aJurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

¹bintangzkt@gmail.com; ²wswulandari@isi.ac.id; ³deni.junaedi@isi.ac.id

* Koresponden penulis

ABSTRAK

Ide dan gagasan penciptaan karya jurnal ini mengambil dari nilai positif yang terjadi dalam kehidupan keluarga. Nilai yang diajarkan dari sikap dan perilaku orang tua dan dijelaskan oleh orang tua kepada anak agar nantinya dapat menjadi landasan kehidupan bagi anak. Nilai kehidupan yang diajarkan dalam lingkungan keluarga yaitu nilai tanggung jawab, nilai gotong royong, dan nilai toleransi. Nilai kehidupan ini yang menjadikan ide visualisasi penciptaan karya seni grafis dengan teknik *silkscreen* atau cetak saring yang dicetak pada media kertas. Meminjam bentuk dari suatu figur potret manusia dengan anatomi yang ideal dan penggambaran tanaman dan hewan yang ada dilingkungan sekitar dapat menambah kuat arti dari simbol visual dari sebuah nilai kehidupan yang terjadi dalam lingkungan keluarga. Sehingga dengan menciptakan karya seni grafis diharapkan dapat menjadi media renungan, pengingat serta memberi pencerahan bagi penulis maupun pembaca agar menjadi lebih baik lagi dalam memahami dan menjalani kehidupan dimasyarakat.

ABSTRACT

The ideas and ideas for creating this journal work draw from the positive values that occur in family life. Values are taught from the attitudes and behavior of parents and explained by parents to children so that later they can become the foundation of life for children. The values of life that are taught in the family environment are the values of responsibility, the values of mutual cooperation, and the values of tolerance. This life value is what makes the idea of visualizing the creation of graphic artwork using silkscreen or filter printing techniques printed on paper media. Borrowing the form of a human portrait figure with ideal anatomy and the depiction of plants and animals in the surrounding environment can add a strong meaning to the visual symbol of a life value that occurs in the family environment. So that by creating works of graphic art it is hoped that they can become media for reflection, reminders and provide enlightenment for writers and readers so that they can better understand and live life in society.

Kata kunci

*lingkungan keluarga
karakter anak,
seni grafis*

Keywords

*Family
environment,
children's
characters,
printmaking.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. Pendahuluan

Seni rupa adalah suatu ungkapan pengalaman dari seseorang seniman yang diolah menjadi sebuah karya seni. Pengalaman inilah yang mampu membangkitkan perasaan dan merangsang fantasi dan imajinasi seorang seniman untuk menciptakan sebuah karya seni. Melihat proses kehidupan dari dalam diri penulis, penulis merasakan adanya suatu proses yang mungkin penulis baru sadari di saat ini. Proses kehidupan yang mungkin bisa dikatakan dari lingkungan yang sangat beruntung baginya. Lingkungan yang terdapat dari keluarga yang lengkap dan kehidupan yang memiliki nilai positif untuk proses membentuk karakter anak.

Menurut F J Brown dapat ditinjau dari sudut pandang sosiologi, keluarga dapat diartikan menjadi dua macam, yaitu a) dalam arti luas, keluarga meliputi semua pihak yang ada hubungan darah atau keturunan yang dapat dibandingkan dengan “dan” atau marga; b) dalam arti sempit keluarga meliputi orang tua dan anak (Yusuf 2000:35). Lingkungan penulis bisa dikatakan lingkungan yang luas, karena bukan hanya kedua orang tua, tetapi adanya simbah kakung, simbah putri, pakdhe, budhe, bulek, paklek, dan masih terdapat keluarga besar lainnya. Lingkungan keluarga penulis ini yang membentuk karakter anak dengan melihat sikap dari orang tua, terutama ayah dan ibu. Pada usia sedini mungkin orang tua dapat memberikan bimbingan terhadap anaknya. Bimbingan berupa suatu pemahaman untuk anaknya yang dapat diartikan sebagai nilai kehidupan. Nilai kehidupan yang dapat diartikan sebagai landasan bagi kehidupan anak yang akan berguna di saat anak berusia lebih lanjut.

Nilai kehidupan yang dialami oleh penulis, membuat penulis terinspirasi untuk mengulik dan mengingat kembali nilai-nilai apa saja yang telah membentuk karakternya. Pada kesempatan kali ini, karya penciptaan ini mengangkat tema nilai kehidupan dalam keluarga. Tema ini dipilih karena penulis mengapresiasi tentang proses dari pengalaman dan perasaan mengenai nilai kehidupan yang telah diberikan oleh keluarga.

Pada visualisasi nilai kehidupan keluarga diciptakan melalui bahasa simbol visual tubuh dari setiap nilai nilai yang dialami oleh penulis. Bahasa visual tubuh yang berarti perwujudan dari sikap atau prilaku yang divisualkan kedalam karya seni grafis. Karya seni grafis diciptakan dengan teknik *silkscreen* atau cetak saring dipilih penulis kali ini karena dianggap lebih ideal untuk mengekspresikan nilai dari kehidupan keluarga. Penciptaan karya menggunakan teknik ini diwujudkan dengan meminjam figur potret manusia dengan anatomi yang ideal dan penambahan penggambaran lingkungan sekitar. Dari penggambaran seperti itu dapat mengartikan dari arti nilai kehidupan yang telah dialami oleh penulis. Serta mengingatkan kembali tentang nilai kehidupan yang telah dialami oleh masyarakat yang luas atau masyarakat khususnya penikmat seni.

2. Metode

Penciptaan pada seni grafis mengambil ide nilai kehidupan dalam keluarga. Nilai yang dimaksud sebagai suatu perasaan yang telah dirasakan dan dipahami untuk dijadikan suatu landasan atau pedoman dalam menjalankan kehidupan dengan bentuk suatu tindakan atau perilaku. Pada lingkungan keluarga penulis sendiri terdiri dari Ayah, Ibu dan adik perempuan serta adanya kehadiran keluarga besar yang terdiri dari simbah kakung, simbah putri, pakdhe, budhe, paklek, bulek, dan keluarga yang terjadi secara tidak sengaja atau tetangga rumah. Proses kehidupan tentunya bermula dari keluarga kecil, yang terdiri dari ayah Ibu dan anak. Ayah dan Ibu memiliki kewajiban dalam kesuksesan membentuk karakter pada anak. Suatu kewajiban dalam menata pola kehidupan dalam sikap berperilaku, sikap bertatakrama, dan sikap berbudaya. Bermula dari anak yang melihat perilaku dan sikap orang tua dengan keseharian aktivitasnya. Sikap dan prilaku orang tua dapat dinilai oleh anak dengan pemahaman anak yang masih dini, oleh karena itu kewajiban orang tua untuk memberikan bimbingan.

Bimbingan yang dapat memberikan arti dan maksud yang lebih dalam dari sebuah perilaku. Suatu perilaku yang diberikan pemahaman oleh orang tua dapat diartikan sebagai nilai dari kehidupan. Nilai yang dapat diartikan sebagai kumpulan sikap perasaan ataupun

anggapan terhadap sesuatu hal mengenai baik-buruk, benar-salah, patut-tidak patut, mulia-hina, penting-tidak penting. Sebagai konsepsi, sesuatu nilai yang dibangun dan berada di dalam dan budhi, tidak dapat diraba atau dilihat secara langsung dengan pancaindera (Risnawati 2016:7). Sedangkan untuk kehidupan sendiri dapat diartikan sebagai arti hidup bukan untuk dipertanyakan, tetapi untuk direspon karena semua bertanggung jawab atas semua yang hidup. Respon yang diberikan bukan dalam bentuk kata kata melainkan dalam bentuk tindakan (Naisaban 2004:135). Jadi nilai kehidupan tersebut dapat disimpulkan sebagai suatu perasaan yang telah dirasakan dan dipahami untuk dijadikan suatu landasan atau pedoman dalam menjalankan kehidupan dengan bentuk suatu tindakan atau perilaku.

Pengalaman yang dialami anak sudah terjadi secara langsung atau secara tidak langsung sejak usia sedini mungkin dari pola kehidupan atau perilaku orang tua. Mulai anak di usia dini sudah dapat merekam perilaku apa saja yang dilakukan oleh orang tuanya. Untuk itu agar anak tidak salah tangkap dari perilaku orang tua, hendaknya orang tua dapat memberikan penjelasan tentang perilaku orang tua atau pemahaman tentang kejadian yang terjadi di lingkungan sekitar. Terutama pemahaman akan sikap negatif. Sikap negatif akan lebih berpengaruh ketika anak masih belum bisa berfikir luas. dari pemahaman sikap negatif anak dapat diberikan suatu pengalaman yang nantinya akan membentuk budi pekerti yang baik, dapat bertata krama dengan sopan santun, serta memiliki jati diri yang kuat.

2.1. Budi Pekerti

Budi pekerti yang terdiri dari kata budhi yang berarti nalar atau pikiran atau watak dan pekerti yang berarti *penggaweyan* atau tingkah laku, watak, tabiat, dan akhlak. Dapat disimpulkan budi pekerti berarti watak atau perbuatan seseorang sebagai perwujudan hasil dari pikiran (Endraswara 2006:2). Dapat dijelaskan kembali bahwa dalam nilai budi pekerti adanya suatu watak yang mencerminkan sikap batin. Sikap yang dimana tertanam suatu *akhlakul kharimah*, yang di artikan sebagai sikap dan tindakan yang mulia. Jadi budi pekerti yang mulia adalah sikap dan perilaku yang mampu menimbang hal yang baik dan buruk kemudian memilih ke hal baik dan dan dijalankan untuk kehidupan.

2.2. Tata Krama

Tata krama meliputi berbagai hal, antara lain aturan moral, sopan santun, unggah-ungguh dan etika. Fungsi dari adanya tata krama merupakan suatu sikap untuk memperlancar hubungan seseorang dengan pihak lain (Endraswara 2006:9). Terbentuknya suatu tata krama ini merupakan suatu norma pergaulan, adat istiadat, dan kebiasaan- kebiasaan yang telah terjadi di lingkungan tersebut.

2.3. Jati Diri

Jati diri sendiri dapat diartikan sebagai penerapan tata krama yang berbudi yang luhur lain (Endraswara 2006:10). Berbudi yang luhur yang dimaksud sebagai sesuatu proses pemahaman akan adap istiadat di lingkungan setempat dan juga kebiasaan-kebiasaan dalam budaya setempat. Pada dasarnya pemahaman tentang budi pekerti dan tata krama dapat membentuk suatu jati diri yang tidak akan lepas dari nilai kehidupan keluarga. diawali dari pemahaman tentang akhlak. Seperti yang telah dijelaskan dalam budi perkti bahwa seseorang yang sudah memahami akhlak dapat bertingkah laku dan berfikiran dengan luas dan lebih berani untuk mengambil keputusan.

Pemahaman tentang nilai kehidupan dari keluarga penulis mengingat kembali suatu pengalaman pembelajaran yang telah dialami dalam memahami arti dari sebuah budi pekerti, sopan santun, tindak tunduk dan etika kepada orang tua dan tentunya juga terhadap masyarakat. Nilai-nilai yang terjadi dalam kehidupan keluarga bukanlah nilai-nilai yang hanya tersimpan dalam literatur dan dihapal saja, namun juga perlu diimplementasikan dalam

kehidupan sehari-hari agar tercipta anak cucu atau penerus keluarga yang juga menjunjung tinggi suatu nilai kehidupan dengan beretika baik.

3. Hasil dan Pembahasan

Penggambaran visual dalam nilai kehidupan keluarga merupakan sebuah bentuk ungkapan dari nilai-nilai kehidupan yang akan membentuk suatu karakter anak yang terjadi di lingkungan keluarga. Nilai kehidupan inilah yang penulis wujudkan ke dalam karya-karya seni grafis dengan mengambil dari nilai yang terdapat pada pengalaman proses pembelajaran membentuk karakter anak dari keluarga. Penggambaran nilai kehidupan keluarga menggunakan simbol dari bahasa tubuh. Bahasa tubuh yang berarti komunikasi yang mengandung suatu pesan dan disampaikan secara non-verbal atau tanpa menggunakan kata-kata.

Penulis memberikan simbol bahasa tubuh yang dapat diartikan sebagai wakil dari arti nilai kehidupan keluarga. Nilai yang disimbolkan melalui bentuk perasaan yang dihadirkan dari sikap orang tua kepada anaknya. Salah satu contoh simbol dari kasih sayang dan perhatian. Simbol tersebut divisualkan melalui potret orang tua yang membelai anak, orang tua yang memeluk anak, serta orang tua yang memberikan perhatian kepada anaknya dengan cara membantu dalam hal berpakaian. Selain itu bahasa ekspresi wajah menjadi salah satu bentuk visualisasi simbol dari nilai kehidupan. Ekspresi wajah kecewa, ketakutan dan juga kesenangan diciptakan pada penciptaan ini.

Penggambaran karya seni grafis yang diwujudkan dengan aliran Popart. Aliran popart adalah sebuah karya seni yang memiliki batasan bentuk dan juga warna. Bentuk bentuk dari figur manusia yang disederhanakan dalam penciptaannya memberikan kesan gambar yang tidak terlalu rumit. Mengambil objek ke bentuk blok warna gelap dan terang dari setiap objek dibantu dengan memberikan garis yang sengaja dengan tujuan untuk memberikan batas batasan antara objek satu dengan yang satunya. Warna-warna yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis adalah warna warna dasar atau biasa disebut warna primer (merah, biru, dan kuning), warna sekunder (oren, ungu, dan hijau) atau warna tersier (cokelat kekuningan, cokelat kemerahan, dan cokelat kebiruan). Warna ini bertujuan untuk memberikan kesan komposisi yang dapat membentuk suatu kebetukan pola dan kesatuan.

Referensi dari beberapa seniman sebagai bahan acuan bagi penulis dalam penciptaan karya seni grafis, berikut karya yang menjadi referensi penulis:

3.1. Gunawan Bonaventura

Gunawan Bonaventura adalah seniman seni grafis yang berasal dari Magelang. Seni grafis dengan Teknik *woodcut* reduksi adalah hasil karya beliau yang sudah diciptakan sampai saat ini. Karya-karya dengan warna yang kaya dan garis-garis yang seperti menari-nari yang membuat penulis tertarik atau terinspirasi oleh Gunawan Bonaventura. Pada salah satu karya yang dibuat oleh Gunawan Bonaventura menjawab setiap proses karya teknik grafis *woodcut* dengan mencetak teknik reduksi. Pada warna yang dihasilkan pada setiap prosesnya memberikan kesan warna yang kaya. Tidak hanya 1 kali atau 2 kali cetak untuk menghasilkan warna yang diinginkan, beliau dapat mencetak hingga 32 warna dalam setiap karyanya.

Suatu hal yang dapat menjadikan penulis terinspirasi dalam karya seniman Gunawan Bonaventura, yaitu kontrol gelap terang yang membentuk suatu objek seakan sederhana terwujudkan secara realis. Menjadikan sebuah mimpi dari penulis untuk mencontoh beliau. Serta pada proses setiap penciptaan karya yang dilakukan oleh Gunawan Bonaventura mungkin bisa dikatakan unik. Unik dalam penciptaan yang dimana dilakukan dengan merusak *master*. Merusak *master* belum tentu *master* tidak dapat digunakan kembali, melainkan dari rusaknya tersebut memberikan kesan yang sangat kreatif dalam setiap proses berkaryanya. Selain itu garis-garis pada teknik *woodcut* menjadikan suatu garis perjalanan yang menyatu menjadi sebuah komposisi

dalam warna dan menjadikan sebuah pemikiran untuk di terapkan pada teknik *silkscreen* yang penulis ciptakan.

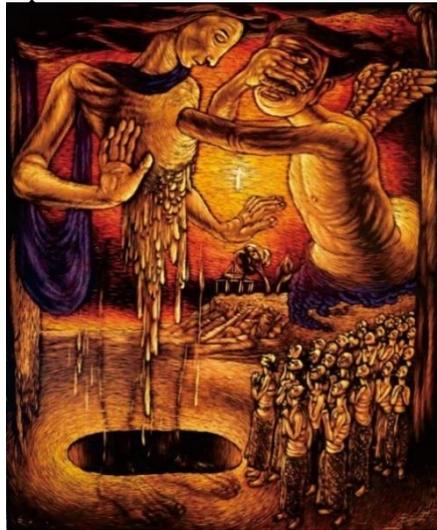


Fig. 1. Gunawan, *Menekar Kesetian*, 2021
Hardboardcut on Canvas, 120 x 100 cm

3.2. Alexandra Hedberg

Salah satu seniman yang berasal dari Swedia bernama, Alexandra Hedberg, yang setiap penciptaan karyanya menggunakan teknik *silkscreen* teknik colet. Memperlihatkan garis-garis yang membentuk figur manusia menjadi salah satu daya inspirasi. Garis yang penuh emosi dengan memperlihatkan garis spontan yang seperti sedang menari serta penciptaan *background* yang terkesan bertumpuk tumpukan warna memberikan kesan tekstur yang unik yang jarang tidak dapat diciptakan dengan teknik lain.

Kesan yang hadir dalam karya beliau yaitu sebuah ilustrasi kontemporer yang memunculkan sosok pasangan yang sedang berciuman dengan pasangan. Tidak dijelaskan panjang oleh Alexandra Hedberg pada *caption* instagramnya. Tetapi beliau memperlihatkan detail-detail dari setiap hasil karyanya.

Dapat dilihat dan dirasakan bagaimana proses penciptaan Alexandra Hedberg itu memunculkan secara *surprise*. Perpaduan garis, warna abstrak dan warna hitam yang mengikat memberikan kesan kebentukan yang harmonis. Efek efek dari setiap goresan kuas memiliki makna sebuah garis emosi yang dirasakan oleh seniman saat proses pembuatan karya.

Melihat dari karya karya yang diciptakan oleh seniman Swedia mendorong penulis untuk melakukan penciptaan dengan teknik colet. Teknik yang tidak biasa dan mungkin bisa dikatakan rumit dan berkerja 2 kali diambil oleh penulis karena terinspirasi dari garis emosi secara spontan yang dihadirkan dalam karyanya Alexandra Hedberg serta warna yang dapat menjadikan sebuah tekstur alami yang diwujudkan dalam proses berkarya.



Fig. 2. Alexandra Hedberg, *Grey kissing (50 shades of grey? No, just kidding)*, 2021
Screen Printed Monotype on Paper, 150 x237 cm

3.3. Andy Warhol

Seniman dari Amerika yang lahir dengan nama Andrew Warhola atau terkenal dengan sapaan Andy Warhol pada tahun 1928 di Pittsburgh, Pennsylvania. Seorang figur social Amerika, perupa, penulis, sutradara Avant-garde, serta juga sebagai penerbit, produser rekaman, dan juga aktor. Berlatar belakang pengalaman seni komersial Andy Warhol menjadi salah satu pencetus seni Pop Art. Terinspirasi dari teknik penciptaan karya andy Warhol yang menggunakan teknik cetak saring dibantu dengan penyederhanaan bentuk dan pembatasan warna.

Karya karya Andy Warhol tampil dalam bentuk benda konsumsi seperti: kotak sup Campbells, botol Coca Cola, dan juga beberapa potret selebriti, seperti Marilyn Monroe dan Liz Taylor, dengan gaya akumulatif dan repetitif(Sunarto & Suherman 2017:180) . Dalam karyanya ini beliau menggunakan teknik silkscreen (sablon) dan spray paint (cat semprot). Perpaduan sebuah teknik yang ada dalam seni grafis, dan menimbulkan kesan yang berbeda yang mungkin tidak dapat dicapai dengan teknik lainnya. Penggambaran pengulangan pada karya seni pop art Andy Warhol ini biasa disebut irama repetitif. Mengartikan sebagai contoh pada susunan bagian bagian dari suatu taman yang serba berulang dan teratur sehingga menimbulkan kesan irama yang berulang (Sunarto & Suherman 2017:90).

Menggunakan warna dasar golongan warna dingin yaitu biru dipadukan dengan warna dasar golongan panas yaitu warna merah ditambah juga dengan warna ungu yang merupakan warna skunder atau warna tingkatan kedua memberikan kesan menarik pada penikmat karyanya. Menyederhanakan suatu kebetukan dan perwarnaan Andy Warhol juga tergolong dari seni minimalis. Sesuatu bentuk atau warna yang disederhanakan secara ekstrim dan menghapus segala subjektivitas. Warna warna yang dibatasi dua atau tiga macam warna, serta bentuk yang disajikan adalah bentuk bentuk dasar dari objek (Sunarto & Suherman 2017:181).

Seseorang yang menjadi pelopor karya aliran pop art membuat penulis melihat hasil karyanya yang telah dibuat. Karya yang menggunakan aliran pop art yang berarti meminimaliskan dalam penciptaan warna tanpa mengurangi kebutuhan menjadikan ketertarikan penulis. Serta penciptaan karya dengan repetitif atau cetak pengulangan dalam irama menjadikan penulis terinspirasi dalam karyanya.

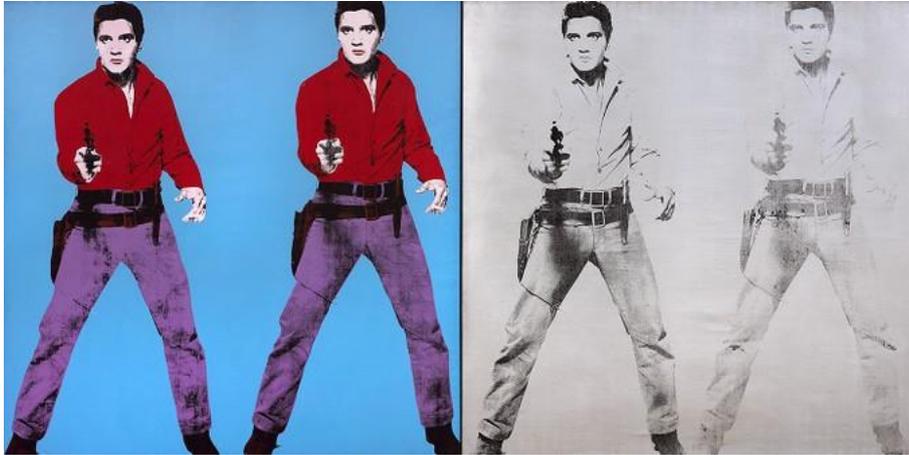


Fig. 3. Andy Warhol, *Elvis I and II*, Silkscreen ink and spray paint (silver canvas) silkscreen ink and acrylic (blue canvas) on linen

Proses perwujudan karya seni rupa grafis dengan menggunakan teknik *silkscreen*, dapat dipersiapkan baik alat maupun bahan untuk mendukung suatu proses agar mendapatkan hasil yang maksimal. Bahan pada penciptaan *silkscreen* yang digunakan yaitu;

- Obat Afdruck
- Rubber
- Sedy
- Kaporit
- Sabun Colet
- Cairan M3
- Solasi Kertas
- Lakban Bening
- Kertas Hvs
- Kertas Aster

Pada alat yang digunakan pada penciptaan *silkscreen* yaitu;

- Screen
- Rakel
- Meja Afdruck
- Alas Sablon
- Kento
- Hair Dryer
- Selang
- Hands Sprayer
- Pompa Air
- Jet Cleaning
- Spon, Kain
- Kuas
- Masker
- Penggaris
- Pensil
- Penghapus Pensil

Proses penciptaan karya seni grafis dengan teknik *silkscreen* dapat dikatakan tidak biasa. Karena *silkscreen* biasanya tidak jauh dengan proses *afdruk* menggunakan cahaya atau proses penyinaran, tetapi kali ini penulis menggunakan proses melukis pada kain saring (monyl). Proses melukis tidak lepas dari yang namanya kuas. Kuas di sini sebagai alat bantu untuk memberikan suatu efek coletan yang dihasilkan dari kuas tersebut. Selain dengan teknik colet kuas, penulis juga memanfaatkan problem atau masalah alami yang akan dihadapi dalam proses penciptaan pengkaryaanannya. Sehingga dalam hasil karyanya nanti dapat adanya kesan yang mungkin tidak terduga. Suatu penemuan yang tidak terduga ini menjadi alasan yang kuat dalam pemilihan teknik perwujudan karya seni grafis serta tidak lepas dari sebuah konsep dasar dalam penciptaan karya seni grafis.

Proses penciptaan karya seni grafis dengan teknik *silkscreen* yang dapat dilakukan yaitu;

1. Persiapan (*Preparation*)

Persiapan kali ini yang perlu disiapkan yaitu alat alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses berkarya dan air yang cukup untuk melakukan penciptaan dengan teknik *silkscreen*. Tempat yang bersih juga wajib untuk diperhatikan dalam menjalankan penciptaan karya, karena disiplinnya tempat kerja akan mengurangi resiko hal hal yang tidak diinginkan.

2. Perenungan (*Incubation*)

Perenungan adalah penciptaan ide atau topik yang akan dituangkan ke dalam karya. Pada perenungan dapat dilakukan dengan pembuatan desain atau rancangan sketsa. Sketsa yang nantinya dibuat sebagai master dalam pencoletan. Master yang diciptakan untuk karya seni grafis pada tahapan perenungan tidak hanya sketsa hitam putih, melainkan hingga sampai perwarnaan. Sketsa yang tadinya hitam putih pada kertas dapat diproses perwarnaan dengan komputer dengan *software Adobe Photoshop*.

3. Pemunculan (*Insight*)

Pada kali ini tahapan yang dilakukan adalah melakukan 3 tahapan, yaitu proses *afdruk*/pencoletan, proses pencetakan dan proses *finishing*. Tahapan *afdruk*/pencoletan dalam penciptaan seni grafis yang dilakukan yaitu membuat master dengan cara obat *afdruk* dicolet menggunakan kuas di screen dengan menutupi warna dasar. Setelah membuat master dapat dilakuakn tahapan pencetakan dengan cara menempelkan screen pada media dan digesut dengan alat rakel. Setelah selesai mencetak dapat dilakukan membersihkan untuk proses warna yang kedua. Pembuatan master yang kedua dilakukan dengan cara menutupi warna yang pertama. Proses pada tahapan *afdruk*/pencoletan dan pencetakan dapat dilakukan hingga mencapai pencapai warna yang diinginkan. Tahapan proses *finishing*, dilakukan dengan penulisan nomor edisi dan teknik yang digunakan pada bagian pojok kiri bawah, pada bagian tengah judul karya, bagian kanan nama seniman dan tahun pembuatan dengan di tulis menggunakan pensil. Serta pengemasan hasil karya menggunakan figura dan dipercantik dengan *passepartout*.

Pada penciptaan terdapat 20 karya seni grafis *silkscreen* yang menggambarkan nilai kehidupan yang terjadi dalam keluarga. Nilai kehidupan yang membentuk suatu pola pemikiran untuk dijadikan suatu landasan kehidupan bagi penulis dimasa yang akan datang. Proses urutan penciptaan karyanya, penulis menampilkan berdasarkan waktu atau pemikiran konsep secara terlintas dari setiap proses penciptaannya. Berikut ini adalah beberapa hasil dari penciptaan karya seni grafis yang telah diciptakan oleh penulis;

3.4. Karya Pertama



Fig. 5. Ardian Bintang Mustakim, *Aktivitas Menjelang Maghrib*,
Silkscreen Printing on Paper, Edisi 2/2, 60 x 47 cm, 2022

Karya seni grafis *silkscreen* yang berjudul *Aktivitas Menjelang Maghrib* dengan ukuran 60 x 47 cm yang dibuat pada tahun 2022 menceritakan tentang aktivitas kegiatan senja. Mengambil visual figur nenek dengan raut wajah yang berkerut memberikan simbol rasa lelah setelah beraktivitas seharian penuh. Melepas rasa lelah, nenek tersebut menjalankan aktivitas ringan seperti memisahkan gagang cabe dan cabenya untuk dimasak. Aktivitas ini menjadikan aktivitas positif untuk merefresh pikiran. Nilai akan aktivitas positif yang dilakukan nenek adalah nilai tidak *tamak* akan pekerjaannya. Karena tubuh dan fikiran membutuhkan istirahat. Penambahan penggambaran latar belakang gelap dan matahari yang sedang berpamitan atau biasa disebut senja ini mendukung suasana ketika senja datang. Aktivitas yang biasanya dilakukan simbah putri ketika menjelang maghrib. Adanya penambahan visual ayam betina yang sedang menuju pohon untuk beristirahat sebelum gelap datang.

3.5. Karya Kedua



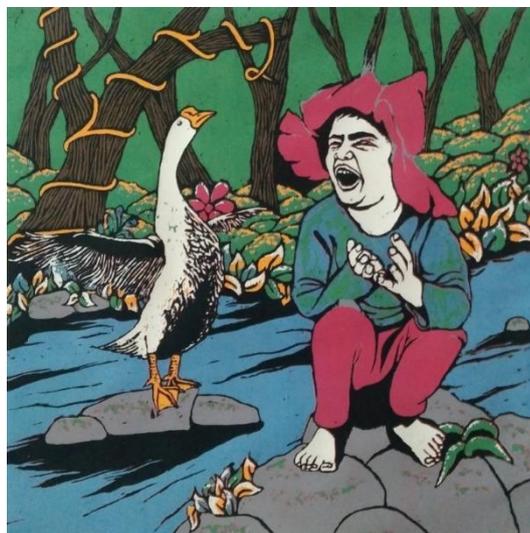
Fig. 4. Ardian Bintang Mustakim, *Nasihat dari Simbah Putri*,
Silkscreen Printing on Paper, Edisi 1/1, 48 x 90 cm, 2022

Karya seni grafis *silkscreen* yang berjudul *Nasihat dari Simbah Putri* dengan ukuran 48 x 89 cm yang dibuat pada tahun 2022 menceritakan tentang simbah yang selalu menjadi pelarian ketika penulis sedang marah. Mengapa

demikian, karena ketika anak laki-laki ketika disalahkan oleh Ayah dan Ibu mereka langsung berlari kepada Simbah putri. Pada waktu itulah Simbah putri dapat memberikan pengertian bahwa ayah dan Ibu tidak marah, tetapi memberikan nasihat.

Pada penggambaran kali ini penulis menggunakan teknik cetak geser sehingga dapat memunculkan nasihat yang diberikan oleh simbah putri dalam satu objek yang sama. Nasihat untuk menyangi, nasihat untuk bersabar, serta nasihat untuk ikhlas. Nasihat untuk menyangi digambarkan oleh yang warna yang *soft*, atau di warna dominan *pink*, karena warna *pink* digambarkan sebagai warna kasih sayang atau perasaan cinta. Untuk nasihat bersabar digambarkan dengan warna merah, yang berarti merah itu berani untuk bersabar menghadapi setiap masalah. Untuk nasihat keikhlasan digambarkan melalui warna biru yang berarti harus bertawakal atau pasrah atas semua cobaan yang dihadapinya.

3.6. Karya ketiga



Ardian Bintang Mustakim, *Teriakkan Ketakutan*,
Silkscreen Printing on Paper, Edisi 1/1, 60 x 60 cm, 2022.

Karya seni grafis *silkscreen* yang berjudul *Teriakkan Ketakutan* dengan ukuran 60 x 60 cm yang dibuat pada tahun 2022 menceritakan tentang suatu rasa takut akan kehidupan yang mungkin tidak selalu sesuai dengan rencana. Setiap orang pasti memiliki rencana untuk meraih mimpi atau cita-cita. Tetapi rencana tersebut harus berubah mengikuti jaman. Oleh karena itu di setiap perjalanan kehidupan manusia diajarkan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang ada. Hal ini bertujuan untuk membentuk suatu pemikiran yang luas untuk menghadapi berbagai masalah yang ada dalam kehidupan nantinya. Nilai yang terjadi dalam visual tersebut adalah nilai untuk berani melawan rasa takut akan kegagalan.

Penggambaran anak kecil dengan ekspresi berteriak menjadikan gambaran rasa takut akan kehidupan yang tidak dapat direncanakan. Kehidupan yang tidak direncanakan ini digambarkan oleh arus deras aliran air. Serta adanya angsa sebagai pematik untuk berfikir mengubah suatu rencana kehidupan yang mungkin dapat disesuaikan dari kehidupan yang ada di depan mata. Penggambaran alam yang luas dalam pandangannya mewakili suatu pemikiran yang seharusnya dapat berfikir dengan luas agar dapat meraih kesuksesan.

4. Kesimpulan

Nilai yang berarti bahasa yang abstrak yang sulit untuk dijelaskan dan divisualkan. Pada penciptaan kali ini penulis belajar dan menggali lebih jauh akan nilai yang terjadi dalam

keluarga. Nilai budi perkerti, nilai sikap tata krama dan nilai jati diri dalam diri anak. Nilai inilah yang penulis visualkan melalui simbol bahasa tubuh. Mengambil objek figur manusia dengan menunjukkan sikap yang dapat dirasakan oleh penikmat seni menjadikan point penting dalam penciptaanya. Oleh karena itu pada 20 karya seni grafis penulis menghadirkan objek manusia yang sedang menyimbolkan nilai-nilai kehidupan dalam keluarga.

Berbagai masalah yang telah dialami, penulis menjadi semakin dapat berkembang dan merasakan peningkatan pada kualitas karyanya. Perkembangan karya yang semula hanya berupa objek figur dan warna yang terbatas kini menjadi berani untuk bermain dengan lebih dari empat warna. Selain itu pada proses pemberian efek yang semula hanya menggunakan sabutan dari kuas, proses penciptaan menemukan hal baru yaitu menggunakan kertas dan juga kain untuk pemberian efek yang bertekstur. Penemuan dalam penciptaan ini merupakan nilai positif bagi penciptaan karya, karena dapat lebih aktif dan lebih berkembang dalam dunia seni. Harapan penulis melalui pengerjaan karya jurnal pada penciptaan karya seni ini semoga dapat menjadi media renungan, pengingat kembali serta memberi pengalaman bagi penulis maupun pembaca agar menjadi lebih baik lagi dalam menjalani kehidupan di lingkungan masyarakat. Melalui karya *silkscreen* yang diciptakan ini dapat berkembang dan membuka ruang-ruang untuk saling berapresiasi seni yang lebih luas, tidak hanya bagi kalangan penikmat-penikmat seni saja, namun juga dapat dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat.

Harapan penulis melalui pengerjaan jurnal penciptaan karya seni ini semoga dapat menjadi media renungan, pengingat kembali serta memberi pengalaman bagi penulis maupun pembaca agar menjadi lebih baik lagi dalam menjalani kehidupan di lingkungan masyarakat. Melalui karya *silkscreen* yang diciptakan ini dapat berkembang dan membuka ruang-ruang untuk saling berapresiasi seni yang lebih luas, tidak hanya bagi kalangan penikmat-penikmat seni saja, namun juga dapat dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat.

Referensi

- Endraswara, S. 2006. *Budi Pekerti Jawa*. Yogyakarta: Gelombang Pasang.
- Naisaban, L. 2004. *Para Psikologi Terkemuka Dunia*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Risnawati. 2016. "Nilai Dakwah Islamiyah Dalam Adat Karia Di Kelurahan Mandati Kecamatan Wangi Wangi Selatan Kabupaten Wakatobi." *Nilai Dakwah* 7.
- Sunarto & Suherman. 2017. *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Yusuf, S. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.