

TARI BARAPAN KEBO SUMBAWA BARAT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAIS CETAK TINGGI

Eet Sangrani, Ponimin*, Agnisa Maulani Wisesa

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: ponimin.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i72024p734-756

Kata kunci

Tari Barapan Kebo
Sumbawa Barat
seni grafis cetak tinggi
kesenian lokal

Abstrak

Tari Barapan Kebo adalah jenis tari kreasi berbentuk permainan rakyat dari Sumbawa Barat yaitu permainan Barapan Kebo (karapan kerbau). Permainan tersebut dijadikan sebuah tari kereasi oleh Surdianah yang diambil gerakan-gerakan dalam permainan Barapan Kebo. Gerakan yang digunakan dalam Tari Barapan Kebo adalah gerakan khas Sumbawa Barat seperti gerak Ngomek Ngompeng, Merenjang dan Begerik yang telah dikembangkan dan disempurnahkan. Pada penelitian ini penulis menggunakan kesenian Barapan Kebo sebagai objek penciptaan dengan alasan ingin melestarikan kesenian ini melalui karya cetak tinggi. Tujuan penciptaan ini adalah Mendepelintikan konsep dan proses karya seni grafis cetak tinggi Tari Barapan Kebo Sumbawa Barat sebagai objek ide penciptaan dan merepresentasikan visual Tari Barapan Kebo Sumbawa Barat menggunakan teknik grafis cetak tinggi. Penciptaan seni grafis cetak tinggi ini menggunakan metode penciptaan milik Gustami yang meliputi tahapan eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Kemudian tiga tahapan ini dikembangkan oleh penulis agar menyesuaikan proses penciptaan penulis. Hasil karya terdiri dari enam karya yang merupakan grafis cetak tinggi. Hasil karya tersebut berjudul: Ngumang, Ngomek Ngompeng, Barue', Bagerik, Ngijik, Bakeja. Penulis berharap enam hasil karya tersebut dapat menjadi salah satu sarana dalam pengenalan kesenian lokal dan juga sebagai bentuk pelestarian.

1. Pendahuluan

Seni grafis mencakup segala bentuk seni visual yang dihasilkan pada suatu bidang dua dimensi seperti lukisan, gambar, atau fotografi (Setiawan & Sitompul, 2021). Seni grafis merupakan karya seni visual dua dimensi yang dihasilkan melalui proses teknik cetak. Fokus utama seni grafis terletak pada teknik cetak, yang bertujuan untuk reproduksi dan penggandaan berbagai elemen, baik itu gambar maupun tulisan, dengan metode tertentu. Karya seni grafis dapat digolongkan ke dalam karya seni rupa murni dan karya seni rupa terapan. Seni grafis terapan berfungsi untuk tujuan tertentu, sementara seni grafis murni tidak memiliki fungsi yang spesifik. Seni grafis murni, seperti seni lukis dan seni patung, melibatkan proses kreatif dalam mengekspresikan pengalaman artistik melalui media cetak untuk mencapai keindahan. Secara garis besar, seni grafis dapat dikelompokkan sebagai salah satu bentuk seni murni, yang didasarkan pada tujuan dan fungsi, baik itu untuk memenuhi kepuasan estetis atau untuk berekspresi secara pribadi (Iswandi, 2017; Oktama et al., 2024). Dalam penciptaan ini penulis ingin membuat karya seni grafis yang tidak mengutamakan ekspresi diri namun juga mementikan nilai fungsi, yaitu seni grafis terapan. Seni terapan komunikasi grafis, atau yang juga dikenal sebagai desain grafis, merupakan suatu bentuk medium komunikasi visual yang disampaikan melalui teknologi grafis atau proses cetak mencetak (Fuad Erdansyah, 2013). Karya Seni grafis terapan merupakan karya yang mementingkan fungsi atau kegunaan yang dapat diaplikasikan

dalam keseharian (Wijaya et al., 2023). Dalam karya seni grafis milik penulis ini didalamnya mengandung nilai komunikasi yang ditonjolkan melalui bentuk figuratif didalam karyanya.

Melalui penciptaan ini penulis menggunakan teknik cetak tinggi sebagai ide penciptaan dalam pembuatan penelitian ini. Menurut (Mukrimaa et al., 2016) Proses mencetak adalah metode untuk menghasilkan duplikat gambar menggunakan perangkat pencetakan, referensi, atau cetakan, sehingga memungkinkan melipatgandakan karyanya. Sedangkan Menurut Kamaril, et al., (2002:4.45–4.53) langkah mencetak melibatkan pembuatan referensi atau cetakan dengan cara mengukir atau mencukil pada suatu bahan seperti kayu, gips, logam, atau material lainnya. Teknik cetak merupakan bagian dari seni rupa yang sering disebut sebagai seni grafis. Seni grafis yang di maksud oleh penulis disini merupakan seni grafis dengan teknik cetak tinggi atau cukil dengan media lino cut. Cetak tinggi atau cukil adalah teknik cetak yang termasuk dalam kategori paling sederhana dan relatif mudah dilakukan bila dibandingkan dengan teknik-teknik cetak lainnya dalam seni grafis. Material atau bidang yang dicukil dapat ditemukan dengan mudah, seperti papan kayu, hardboard, karet vinyl, dan sejenisnya. Alat-alat dan tinta cetak juga dapat diperoleh dengan mudah, dan studio untuk melaksanakan proses cetak tidak memerlukan ruang yang luas (Rizqi et al., 2021). Penulis dalam proses penciptaan menggunakan ruang lab yang ada di kampus sebagai studio untuk cetak mencetak. Selain itu penulis juga mengumpulkan alat dan bahan. Alat dan bahan bisa dikatakan mudah didapatkan di sekitar lingkungan penulis. Untuk bahan penulis menggunakan karet lino cut, kertas samson, kertas karton dan cat khusus grafis cetak tinggi yang bisa didapatkan di toko online dan toko peralatan seni. Kampus telah memfasilitasi berupa alat press, roll karet, capi dan kaca bening.

Ciri khas dari cetak timbul, atau yang juga dikenal sebagai cetak tinggi, adalah bahwa permukaan referensinya tampak terukir atau berrelief. Dengan demikian, cetak tinggi diidentifikasi sebagai cetak relief atau relief print (Syakir, 2015). Relief print merupakan teknik cetak yang memiliki acuan atau matriks dengan permukaan yang timbul dimana berfungsi sebagai pengantar tinta. Namun pada bagaian dasar permukaan cetak yang tidak timbul merupakan bagian negatif yang mana tidak akan terkena tinta. Untuk memperoleh wujud acuan yang timbul tersebut dapat di kerjakan dengan cara menghilangkan bagian-bagian yang tidak diperlukan dengan cara mencukil pada bagian negatif dan menyisahkan bagian timbul pengantar tinta atau warna. Secara esensial, cetak tinggi menciptakan cetakan yang mirip dengan stempel, dimana relief dibuat dengan mencukil materialnya yang bisa berupa karet atau kayu, sehingga dapat mencetak gambar yang diinginkan. Pada proses penciptaan penulis menggunakan metode reduksi, yang juga dikenal dengan sebutan metode cukil habis. Pada metode ini penulis hanya menggunakan satu lino cut yang digunakan sebagai matriks cetak, namun dapat menghasilkan warna dengan jumlah yang relatif sama dengan metode multi-block. Metode multi-block dalam teknik cetak tinggi cukil lino cut merupakan metode yang cukup umum dan mudah untuk menghasilkan karya yang berwarna. Metode ini menggunakan satu plat lino cut sebagai matriks dengan jumlah sesuai kebutuhan warna yang ingin dihasilkan (Ramadhan et al., 2022).

Keseluruhan bentuk dasar dari karya penulis yang diciptakan menggunakan teknik cetak tinggi dengan media linocut yang diukir kemudian dicetak diatas kertas. Selain teknik cetak tinggi penulis juga menggunakan teknik cetak rusak Reduction untuk pemilihan warna dalam satu klise, sedangkan dalam bagian objek dan background penulis menggunakan teknik blok dan gradasi dengan mengutamakan gelap terang disetiap warna yang berbeda serta memberikan unsur perspektif yang akhirnya objek diberi finising menggunakan warna hitam untuk mempertegas setiap objek sedangkan warna yang digunakan yaitu kuning, merah mudah, hijau, biru coklat, dan hitam, warna tersebut terinspirasi dari suasana panggung Tari Berapan Kebo. Dalam konteks penciptaan ini penulis menggunakan aliran seni rupa representatif atau mewakilkan

dan menggambarkan obyek nyata sebagai perwujudan gaya seni rupa yang menggunakan keadaan nyata pada kehidupan masyarakat dan gaya alam. Pada penelitian ini penulis menggunakan kesenian Barapan Kebo sebagai objek penciptaan dengan alasan ingin melestarikan kesenian ini melalui karya cetak tinggi. Karena pemuda seumuran penulis khususnya teman kurang tertarik untuk memainkan tari Barapan Kebo ini. hal tersebut yang menjadi latar belakang penulis ingin menciptakan karya penelitian ini. Sedangkan dalam konteks penciptaan karya ini, untuk menentukan tema/konsep penulis mengambil representasi objek dari “Gerak Tari Barapan Kebo Sumbawa Barat” sebagai tema/konsep karya yang diciptakan, bentuk dari rangkaian acara tari Barapan Kebo berupa 6 karya grafis cetak tinggi.

Dalam pelestarian kesenian daerah terdapat berbagai Kebudayaan daerah, terutama seni tradisional, saat ini mengalami penurunan perhatian karena kurangnya minat masyarakat terhadap kesenian tradisional khas daerah mereka. Upaya pelestarian kebudayaan, terutama seni tradisional, di tingkat daerah menjadi semakin sulit seiring dengan kemajuan zaman (Irhandayaningsi 2018). Di Sumbawa Barat khususnya pemuda kurang tertarik dalam pelestarian kebudayaan lebih mementikan pekerjaan dari pada melestarikan kesenian budaya sendiri. Berdasarkan observasi penulis yang memiliki latar belakang yang sama bahwa penurunan ketertarikan generasi mudah untuk melestarikan budaya sendiri sangatlah berkurang hal tersebut juga dirasakan oleh penggiat seni selaku budayawan dalam wawancara pada tahun 2023. Melalui karya penulis ingin menyampaikan kepada masyarakat Sumbawa Barat supaya tidak melupakan kesenian tradisional dengan melalui karya grafis cetak tinggi, penulis juga berharap dengan diciptakannya karya ini dapat menimbulkan rasa peduli terhadap kesenian Barapan Kebo. Tari Barapan Kebo merupakan jenis tarian kreasi yang terinspirasi oleh permainan rakyat bernama Barapan Kebo dari daerah Sumbawa Barat. Tarian ini dikembangkan oleh Surdianah dengan mengadopsi gerakan-gerakan yang terdapat dalam permainan Barapan Kebo. Gerakan yang digunakan dalam Tari Barapan Kebo mencakup gerakan khas yang berasal dari Sumbawa Barat, seperti gerakan Ngomek Ngompeng, Merenjang dan Begerik yang telah dikembangkan dan disempurnahkan (Saputra, 2020). Gerakan dalam Tari Barapan Kebo memiliki makna yang dapat dijadikan sebagai ciri khas untuk melestarikan warisan budaya. Ekspresi gerakan dalam tarian ini mencakup perubahan sikap tubuh dari satu langkah ke langkah berikutnya. Seni tari melibatkan pergerakan tubuh manusia yang diselaraskan dengan ritme yang teratur, menghasilkan keindahan dalam setiap pergerakannya. (Hanif, 2017).

Dalam penciptaan ini penulis memulai mencari ide gagasan dengan melibatkan emosi dalam menangkap ide kreatif dan visualisasi objek yang unik dan berkesan dari makna yang terkandung dalam tari Barapan Kebo. Dalam konteks penciptaan penulis menggunakan ide Tari Barapan Kebo sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni grafis cetak tinggi ini sebagai salah satu ajang promosi kesenian daerah Taliwang, Sumbawa Barat ke berbagai daerah lainnya yang melalui karya seni grafis. Hal tersebut juga dilakukan oleh ibu Surdianah selaku pencipta tari Barapan Kebo untuk mempromosikan adat dan tarian Taliwang, Sumbawa Barat keseluruhan masyarakat keberbagai daerah dan juga dikaitkan dengan pendidikan seni budaya agar peserta didik dapat belajar tentang kesenian daerah. Dalam penelitian ini penulis juga mengaitkan kesenian ke dalam pendidikan yang bertujuan sebagai referensi visual tari Barapan Kobo dalam materi pembelajaran seni budaya. Pendidikan seni dan pengalaman dalam berkesenian memiliki peran penting dalam pertumbuhan yang sehat bagi anak-anak dan peserta didik, baik dalam aspek pertumbuhan mental maupun jiwa (Ardipal, 2012). Hal tersebut dapat dijadikan sebagai bahan ajar seni budaya materi tentang motif ragam hias dan seni (Naisca et al., 2024) grafis cetak tinggi. Dalam konteks penciptaan karya ini, untuk menentukan tema atau konsep penulis mengambil representasi objek dari “Gerak Tari Barapan Kebo Sumbawa Barat” sebagai tema

atau konsep karya yang diciptakan, bentuk dari rangkaian acara tari Barapan Kebo berupa 6 karya grafis cetak tinggi. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, proses penciptaan dengan representasi objek menjadi sumber ide, tema atau konsep dalam penciptaan karya seni grafis cetak tinggi. Pada penelitian ini penulis menggunakan kesenian Barapan Kebo sebagai objek penciptaan dengan alasan ingin melestarikan kesenian ini melalui karya cetak tinggi. Karena pemuda seumuran penulis khususnya teman kurang tertarik untuk memainkan tari barapan kebo ini. hal tersebut yang menjadi latar belakang penulis ingin menciptakan karya penelitian ini.

Beberapa penelitian terdahulu yang dapat menjadi acuan penelitian ini yakni: Pertama, penelitian yang ditulis oleh Leadya Wilandari pada tahun 2019 dengan judul "Koreografi Barapan Kebo' Karya Suediana" hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Koreografi dari "Barapan Kebo" terdiri dari serangkaian tahapan pertunjukan; Bagian awal mencerminkan pengenalan permainan, bagian tengah menggambarkan pertarungan penari, dan bagian akhir menggambarkan penutupan dengan penari bersiap berbenah dan merayakan kemenangan. Bagian gerak yang digunakan dalam koreografi tari merupakan adaptasi dari permainan Barapan Kebo' yaitu tujuh penari sebagai joki, kebo', dan pembawa lutar, dengan properti lutar, dengan gerak tari tradisi seperti Bagerik, Marenjang, Baselunte, Kaliung Lutar, dan gerak Ngijik yang sudah dikembangkan kemudian disajikan dengan menggunakan instrumen musik tari seperti Serunai, Genang, Santong Serek dan Gong, dan hubungan antar elemen.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Herdiyon Saputra pada tahun 2020 dengan judul "Kajian Gerakan Dalam Pertunjukan Tari Barapan Kebo DiSanggar Sareng Nyer Kabupaten Sumbawa Barat" hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Gerak Tari Barapan Kebo merupakan seni gerak khas dari Sumbawa Barat yang telah diperkaya oleh Surdianah. Selain mengambil gerakan tradisional, tarian ini juga menonjolkan kreativitas baru yang diperkaya dengan unsur-unsur wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa. Bagian wiraga membahas mengenai gerakan, dan dalam Tari Barapan Kebo, terdapat beberapa gerakan khas seperti ngomek ngompeng, bagerik, barue', marenjang, kaliung luntar, ngijik, bejampi, ngijik, basalunte, dan bakeja. Dalam konteks gerak tari Barapan Kebo, terdapat pemisahan antara gerak maknawi dan gerak murni. Gerak maknawi melibatkan gerakan seperti bejampi, basalunte, ngomek ngompeng, dan ngijik, yang memiliki makna tertentu. Di sisi lain, gerak murni mencakup marenjang, kaliung luntar, bagerik, barue', dan bakeja, yang lebih menitikberatkan pada estetika gerak tanpa makna khusus.

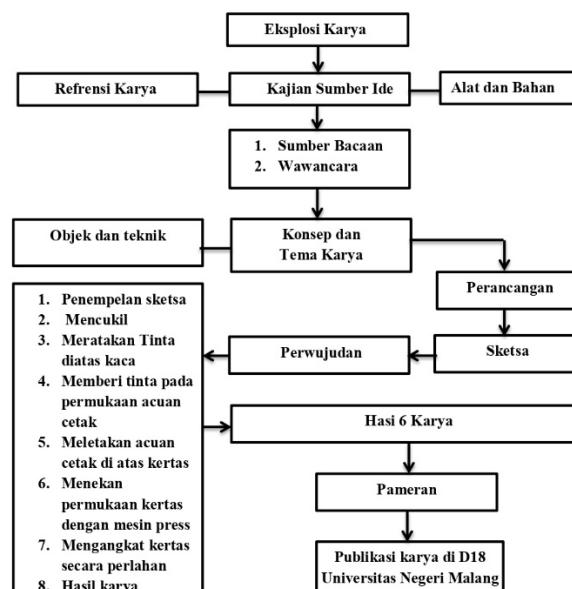
Penelitian terdahulu terkait dengan karya seni grafis cetak tinggi yang menjadi sumber inspirasi yaitu "Hegonomi Teknologi, 2006" karya Andre Tanama. Karya tersebut merupakan karya seni grafis cetak tinggi. Penulis menggunakan visualisasi cukilannya yang terkesan halus dan merata menjadi refresi dasar visualisasi penulis dalam membuat karya. Pada objek visualisasi objeknya yang menggambarkan manusia tetapi tidak sesuai dengan wujud manusia sehingga objek manusianya lebih di gayakan dan tidak sesuai wujud manusia pada biasanya, serta menggunakan banyak warna yang memiliki intensitas warna yang berbeda, misalnya dari biru ke merah tetapi warna karya tersebut tampak menyatu. Dalam karya grafis ini dalam satu warna juga dapat di gradasikan menjadi beberapa warna yang menambah prinsip kesatuan dalam karya tersebut.

Adapun penelitian terdahulu terkait dengan karya seni grafis cetak tinggi yang menjadi refresi dasar visualisasi penulis dalam membuat karya, yaitu milik Bonaventura yang berjudul "Doa Umat, 2021". Karya ini di pilih oleh penulis sebagai karya terdahulu di karenakan dalam proses penciptaan karya seni grafis menggunakan teknik cetak tinggi. Konsep penciptaan karya Bonaventura berasal dari pengamatan akan peranan realitas sosial yang terjadi di lingkungan,

keluarga serta kepercayaan, kemudian direspon menggunakan ekspresi personal dengan bentuk figuratif. Karya Bonaventura, berdasarkan beberapa karya yang dikaji secara visual menampilkan bentuk-bentuk figuratif yang digambarkan secara spontan, goresan cukilan yang tegas dan teratur, serta penggunaan warna- warna yang alami yaitu tampak menyerupai warna asli sesuai dengan karakter bentuk yang digambarkan atau dirujuk.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengaitkannya dengan referensi-referensi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mendalami pemahaman mengenai persamaan dan perbedaan antara penelitian yang sedang dilaksanakan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Referensi yang diacu melibatkan beberapa metode dari pencipta. Pertama, metode yang digunakan oleh Ponimin (2019) yang memiliki tiga tahap sebagai berikut: pelatihan (workshop), pengembangan desain, dan teknik produksi. Kedua, metode penciptaan milik SP Gustami (2004) yang meliputi tiga tahap: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Berdasarkan pemaparan metode di atas, penulis menyesuaikan metode yang sesuai dengan proses penciptaan yang dilakukan. Metode yang dipilih adalah milik SP Gustami (2004) dengan tahapan: (1) tahap eksplorasi, (2) tahap perancangan, dan (3) tahap perwujudan. Dari ketiga tahap tersebut, penulis memodifikasi bagan untuk menyesuaikan proses penciptaan karya yang dilakukan. Pembahasan tahapan tersebut adalah sebagai berikut: menurut penelitian terbaru oleh Anderson et al. (2022), metode penciptaan yang efektif sering kali melibatkan adaptasi dan modifikasi dari model-model sebelumnya untuk menyesuaikan dengan konteks spesifik proyek. Penelitian ini menemukan bahwa fleksibilitas dalam penerapan tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan dapat meningkatkan hasil akhir karya seni dan desain. Selain itu, Johnson dan Smith (2023) menekankan pentingnya integrasi antara pelatihan praktis dan pengembangan teori dalam proses kreatif untuk mencapai inovasi yang bermakna.



Gambar 1. Modifikasi Bagan Metode Penciptaan Berdasarkan Model Penciptaan (Gustami, 2004)

Pada tahap pertama yaitu eksplorasi, penulis melakukan pengamatan terhadap kesenian tari Barapan Kebo, pengamatan dilakukan di lingkungan sekitar penulis. Pengamatan yang dilakukan penulis meliputi wawancara, sumber bacaan melalui media online dan Mencari

refrensi karya terdahulu. Selain itu penulis juga menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses penciptaan karya seni grafis cetak tinggi.

Pada tahap kedua yaitu perancangan, penulis mematangkan konsep dan ide yang telah dibuat pada tahap sebelumnya kemudia divisualisasikan dalam bentuk sketsa. Pembuatan sketsa diawali dengan sketsa kasar menggunakan pensil dan kemudian finising sketsa dengan memberikan garis tegas. Selain itu penulis juga membuat gradasi untuk membedakan bagian yang akan dicukil.

Pada tahap ketiga yaitu perwujudan, penulis mulai melakukan penciptaan secara nyata. Proses ini melanjutkan dari tahap sebelumnya yaitu perancangan, kemudia sketsa yang telah dibuat dilanjut dengan pencukilan sampai menuju tahap akhir yaitu hasil karya. Dengan menggunakan teknik cetak tinggi. Setelah ketiga tahap tersebut diselesaikan penulis melakukan evaluasi berupa gelar karya atau pameran untuk mendapatkan masukan atau kritik pada hasil karya yang telah diciptakan.

3. Hasil dan Pembahasan




Proses penelitian kemudia diwujudkan dalam penciptaan karya seni yang bersumber dari keunikan gerak tari Barapan Kebo melalui karya seni grafis cetak tinggi, dengan sumber ide tersebut yang dapat direalisasikan melalui tahap tahap penciptaan seni. Tahap-tahap tersebut ialah tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Untuk memperjelas hasil dari penelitian ini, tahap-tahap tersebut akan di paparkan sebagai berikut:

3.1. Eksplorasi

Pada proses eksplorasi ini penulis mencari kajian sumber ide melalui internet, buku, jurnal dan peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian. Penulis juga melakukan wawaancara kepada Surdianah sebagai penemu tarian Barapan Kebo. Setelah itu penulis menentukan konsep karya yaitu gerak tari Barapan Kebo, penulis menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses berkarya. Untuk refrensi karya terdahulu penulis menggunakan milik Andre Tanama, berjudul "Hegomoni Teknologi, 2006" dan Bonaventura Gunawan berjudul "Doa Umat, 2021". Dalam menciptakan visualisasi yang sesuai maka alat dan bahan yang digunakan juga perlu menyesuaikan, oleh karna itu penulis memaparkan alat dan bahan yang akan di gunakan dalam proses berkarya sebagai berikut:

Tabel 1. Alat

| No | Nama Alat | Gambar | Keterangan |
|----|-------------|---|---|
| 1. | Pisau Cukil |  | Pisau Cukil digunakan untuk mencukil permukaan linoleum |
| 2. | Rol Karet |  | Rol karet digunakan untuk meratakan tinta yang ditorehkan ke permukaan linoleum |

| No | Nama Alat | Gambar | Keterangan |
|----|-------------|---|--|
| 3. | Kapi/Palet |  | Kapi/ Palet digunakan untuk mengambil tinta dari dalam kaleng kemudian berguna untuk meratakan tinta di permukaan linoleum |
| 4. | Kaca Bening |  | Kaca bening yang memiliki ketebalan 5mm digunakan untuk meletakkan tinta yang akan digunakan ke permukaan dengan menggunakan rol karet |
| 5. | Pensil |  | Pensil digunakan untuk menggambar rancangan awal gambar pada kertas maupun di permukaan lino |
| 6. | Penghapus |  | Penghapus di gunakan untuk menghapus sketsa yang telah di buat di atas kertas maupun di atas permukaan lino |

Tabel 2. Bahan

| No | Nama Bahan | Gambar | Keterangan |
|----|--------------------|---|--|
| 1. | Linolium |  | Linolium/ <i>linocut</i> digunakan sebagai media yang dicukil sebagai acuan atau matrix |
| 2. | Tinta Cetak Offset |  | Tinta cetak offset adalah tinta yang digunakan sebagai pewarna dalam cetakan karya seni grafis. |
| 3. | Kertas Samson |  | Kapi/ Palet digunakan untuk mengambil tinta dari dalam kaleng kemudian berguna untuk meratakan tinta di permukaan linoleum |







3.2. Perancangan







Dalam proses perancangan penulis menentukan sketsa terlebih dahulu untuk menentukan hasil pemikiran dan divisualisasikan kedalam sketsa. Menurut (Jonathans 2007:6). Proses perancangan dengan menggunakan gambar dilakukan dengan mengaplikasikan skala tertentu dan melibatkan model, pola, maket, atau prototipe (mock-up) sebagai bentuk simulasi atau eksplorasi dari kondisi sebenarnya.

3.2.1. Sketsa

Sketsa adalah rancangan awal dalam penciptaan karya seni grafis ini. Sketsa dibuat dengan tujuan mempermudah proses penciptaan karya seni grafis, selain itu juga berfungsi sebagai rancangan agar karya seni grafis yang diciptakan tidak menghalangi banyak kesalahan yang bisa saja yang akan melenceng dari konsep awal. Pembuatan sketsa dalam penciptaan ini, penulis menggunakan kertas berukuran A3 dengan menggunakan pensil 2B sebagai alatnya. Penggunaan pensil dalam membuat sketsa dianggap lebih mudah sebagai gambaran awal dari tertuangnya ide pencipta Sketsa yang sudah dibuat saat diterapkan diatas linocut, sketsa yang telah dibuat harus sesuai dengan bentuk ukura karya yang sebenarnya seperti ukuran linocut juga harus sama seperti ukuran karya yang diinginkan. Sehingga antara sketsa linocut ukurannya sama. Selain itu, sebelum digambar pada linocut sketsa yang dibuat sesuai dengan ukuran linocut tersebut, harus sudah dinegatifkan agar karya yang diinginkan sesuai dengan keinginan dan posisinya tidak terbalik sehingga sesuai dengan sketsa awal yang dibuat. Dalam proses perancangan sketsa penulis juga melakukan revisi sketsa untuk memaksimalkan hasil karya penulis.

Tabel 3. Sketsa

| No. | Sketsa Lama | Hasil Revisi Sketsa |
|-----|---|--|
| 1. |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |

| No. | Sketsa Lama | Hasil Revisi Sketsa |
|-----|--|---|
| 4. |  |  |
| 5. |  |  |
| 6. |  |  |

Pada tahap sketsa terlihat ada perubahan dari sketsa awal ke sketsa akhir yang diciptakan, sketsa yang akhir diciptakan melalui tahap konsultasi dengan dosen pembimbing dan pertimbangan konsep penulis dari segi dekoratif, dari beberapa sketsa diatas memiliki perubahan konsep yaitu sketsa 1, 2, dan 5, perubahan tersebut dipengaruhi oleh kurangnya penambahan ornamen dekorati dan perubahan bentuk dari segi vertikal ke horizontal hal tersebut yang menjadikan perubahan konsep agar karya tidak terlihat monoton.

3.3. Perwujudan

3.3.1. Tahap Penempelan Sketsa

Pada tahap ini adalah proses dalam perwujudan karya seni grafis. Penciptaan ini dimulai dengan menyiapkan beberapa sketsa di atas kertas, kemudia di pilih yang sesuai dengan konsep dan selanjutnya dinegatifkan dan dipindahkan diatas permukaan linocut menggunakan pensil. Selanjutnya di perjelas dengan menggunakan spidol permanen marker.



Gambar 1. Penempelan Sketsa

3.3.2. Tahap Cukil

Setelah menyelesaikan pembuatan gambar acuan, langkah berikutnya adalah memulai proses cukil. Jika sketsa gambar dibuat di atas kertas transparan atau kertas kalkir, langkah awal adalah menempelkannya pada plat atau acuan cetak yang akan digunakan untuk proses pencetakan. Materi cukil dilakukan menggunakan pisau cukil sebagai alat utama. Teknik mencukil harus mengikuti arah serat papan kayu/*Linocut*. Pisau cukil digunakan karena mata pisau cukil ini tajam, sehingga mampu menghasilkan bekas cukilan yang bersih dan jelas. Bagian yang tidak akan dicetak atau tidak digunakan untuk menyalurkan tinta (bagian negatif) akan diukir menggunakan pisau cukil. Sementara itu, pastikan bahwa bagian yang akan dicetak, khususnya yang memiliki sifat positif, tetap sejajar dengan permukaan plat atau acuan cetak.



Gambar 2. Tahap Cukil


3.3.3. Tahap Mencetak

Setelah proses pencukilan selesai proses cetak dapat dimulai dengan langkah-langkah berikutnya. Pertama, ambil tinta sebanyak yang diperlukan menggunakan instrument bantu yang disebut kape. Tempatkan tinta tersebut di atas kaca sebagai dasar untuk memproses tinta. Selanjutnya, ratakan tinta yang telah ditempatkan menggunakan rol karet. Setelah tinta selesai diproses, transfer tinta tersebut ke permukaan plat yang akan dicetak dengan menggunakan rol karet. Pastikan tinta tersebar merata di seluruh permukaan plat atau acuan cetak. Kemudian selanjutnya tahap meletakkan kertas diatas acuan cetak, pada proses ini jika tinta telah tersebar secara merata di seluruh permukaan plat atau acuan cetak yang muncul, langkah selanjutnya adalah memulai proses cetak. Tempatkan plat atau acuan cetak pada atas selembar kertas yang bersih digunakan untuk alas kerja. Setelah itu, tempelkan kertas yang akan dicetak di atas plat atau referensi cetak. Proses cetak plat ke kertas dengan menggunakan *etching machine/litho/relief press*. Pada proses pencetakan penulis melakukan uji coba terlebih dahulu sebelum melakukan proses percetakan yang diinginkan, pada proses percobaan penulis menggunakan tinta satu warna yang berwarna hitam, setelah proses uji coba telah selsai penulis mendapatkan revisi dan melakukan perubahan ide yang mana warna awal menggunakan satu warna menjadi duan warna.



Gambar 4. Tahap Mencetak

Tabel. 4. Tahap Revisi Karya

| Tahap Percobaan | Hasil Tahap Akhir |
|---|--|
|  |  |

3.3.4. Tahap Menekan Permukaan Kertas Dengan Mesin Press



Gambar 5. Tahap menekan permukaan kertas dengan alat press

Setelah plat cetak ditempatkan di atas papan press, langkah selanjutnya adalah proses pencetakan plat ke kertas menggunakan alat etching machine/litho/relief press. Kemudian, kertas yang telah dicetak diangkat secara perlahan. Setelah selesai mencetak, hasilnya dapat digantung atau diletakkan di rak agar cepat kering. Alternatifnya, karya yang baru dicetak dapat dibiarkan dalam keadaan diam untuk sementara waktu guna mendapatkan hasil yang optimal.

3.3.5. Tahap Pengeringan karya



Gambar 6. Tahap pengeringan karya

Setelah semua proses percetakan telah selesai proses selanjutnya mengeringkan hasil cetakan di atas rak kayu yang telah di siapkan, proses pengeringan memakan waktu selama 3 hari karena membutuhkan cat yang benar-benar kering, karena jenis cat yang di gunakan pada proses berkarya lebih kental karena tidak memerlukan campuran air atau minyak berbeda dengan jenis cat pada umumnya.

3.3.6. Hasil Karya

Perwujudan dilakukan secara berkelanjutan menghadirkan ide-ide baru yang datang secara spontanitas. Dengan ide berkembang sejalan dengan proses perwujudan. Kemudian warna kedua dan seterusnya di lakukan pencungkilan bidang yang akan diberi warna berbeda. Hal ini di lakukan untuk memunculkan warna sebelumnya karya hanya menggunakan satu linocut saja dengan teknik reduksi (satu *linocut* untuk banyak warna). Hasil penciptaan karya seni grafis cetak tinggi menggunakan teknik cukil linocut dua warna hal ini juga berdasarkan referensi penulis dari metode multiplet yang di lakukan oleh Andre Tanama juga penulis lakukan karena memiliki pendekatan yang sama untuk menyampaikan konsep. Konsep yang di gunakan yaitu “Gerak Tari Barapan Kebo Sumbawa Barat” yang terdiri dari enam karya. Berikut hasil dari enam karya tersebut dengan mengemas karya dengan menggunakan pigura berkaca:

(1) Karya 1



Gambar 7. Ngumang

(a) Spesifikasi Karya

Judul : Ngumang
Media : linocut
Ukuran : 33cm x 42cm
Tahun : 2023
Edisi : 6 lembar, Artist Proof 2 Lembar
Teknik : Cetak Tinggi, Mesin Press

(b) Depenelitian Formalistik

Dalam karya ini berukuran A3 yang memiliki intensitas warna lebih cenderung gelap namun sedikit sentuhan warna kuning pada setiap bagian objek karya, pada bagian tengah karya terdapat satu figur penari menggunakan baju adat dan menggunakan ikatan kepala, bentuk dari gerakan figur penari tersebut mengepalkan tangan sambil memegang kayu, dan pada bagian bahu, lengan dan badan terdapat objek api yang membara, selajutnya disekeliling figur penari dari bagian atas kepala kiri kanan dan di bawah kaki penari terdapat objek ornamen ragam hias yang berbentuk daun yang menjalar yang mengelilingi sekitaran frame dan garis pertikal dan horizontal. Dalam penciptaan karya grafis cetak tinggi penulis mengambil objek utama berupa

“Ngumang” sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo. *Ngumang* merupakan salah satu gerakan dan jenis seni vokal dalam permainan Barapan Kebo yang di lakukan oleh satu orang atau lebih sambil mengucapkan *lawas* (pantun atau syair Sumbawa Barat) dengan teriakan-teriakan atau pekikan yang bertujuan untuk daya tarik semangat juang kepada seluruh peserta dan penonton yang sedang menyaksikan permainan Barapan Kebo. Komposisi dari karya ini berbentuk simetris yang memberika pengaruh psikologis yang seimbang, Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) bahwa keseimbangan diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan bahwa semua bagian atau unsur yang membentuk sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Sedangkan bentuk keseluruhan karya ini berbentuk pertikal karna menggambarkan objek keseimbangan dan keserasian. Karya dari penulis berdasarkan beberapa karya yang dikaji secara visual menampilkan bentuk figuratif yang menggambarkan secara spontan, goresan cukilan yang tegas dan teratur, serta menggunakan warna-warna yang alami yaitu tampak menyerupai warna asli sesuai dengan karakter bentuk yang digambarkan atau dirujuk. Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) warna dapat berperan mewakili alam dalam seni rupa terutama untuk menggambarkan objek alam. Dalam kontek penciptaan ini penulis menggunakan aliran seni rupa refresentatif atau mewakili dan menggambarkan objek nyata sebagai perwujudan gaya seni rupa yang menggunakan keadaan nyata pada kehidupan masyarakat dan gaya alam.

(c) Depenelitian Karya

Dalam penciptaan karya grafis cetak tinggi penulis mengambil objek utama berupa “Ngumang” sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo. *Ngumang* merupakan salah satu gerakan dan jenis seni vokal dalam permainan Barapan Kebo yang di lakukan oleh satu orang atau lebih sambil mengucapkan *lawas* (pantun atau syair Sumbawa Barat) dengan teriakan-teriakan atau pekikan yang bertujuan untuk daya tarik semangat juang kepada seluruh peserta dan penonton yang sedang menyaksikan permainan Barapan Kebo (Surdianah, Wawancara 2023). bentuk objek yang divisualisasikan penulis berupa karakter manusia menggunakan baju adat Sumbawa Barat dan melakukan gerak tangan mengepal tangan kedepan yang menandakan kesiapan, semangat dalam mengikuti pertandingan Barapan Kebo. selanjutnya dalam proses berkarya penulis menggunakan Ornamen yang digunakan dalam karya tersebut menggunakan ragam hias nusantara yang mana motif-motif melengkung mencirikhas masyarakat Sumbawa Barat saling *pariri, sakiki, sai desa darat* (saling merangkul, menjaga sesama masyarakat satu daerah). Dan tambahan objek pendukung di karya tersebut api yang membara dimana mengartikan sebagai semangat juang persaingan sportifitas dalam permainan Barapan Kebo. warna yang digunakan dalam karya ini menggunakan warna kuning dan warna hitam, kuning melambangkan kehangatan, kemakmuran dan kesejahteraan masyarakat. sedangkan warna hitam digunakan sebagai ketegasan finising karya, menggunakan baju adat Sumbawa Barat.

(2) Karya 2



Gambar 8. Ngomek Ngompeng

(a) Spesifikasi Karya

Judul : Ngomek Ngompeng
Media : linocut
Ukuran : 33cm x 42cm
Tahun : 2023
Edisi : 5 lembar, Artist Proof 3 Lembar
Teknik : Cetak Tinggi, Mesin Press

(b) Depenelitian Formalistik

Karya ini berukuran A3 yang memiliki intensitas warna yang cerah, dan terdapat figur penari menggunakan penutup kepala yang menyerupai tanduk kerbau dan mengenakan selendang yang mengarah ke kiri atas dan selanjutnya mengarah ke depan, pada bagian selendang terdapat objek cipratan lumpur yang berada di bawah kanan figur penari. Kemudian pada bagian atas kanan dan bawah kiri karya terdapat objek awan berwarna hitam dan terdapat garis putus-putus yang muncul dari belakang figur penari. Kemudian pada segi pewarnaan karya ini berdominasi warna hitam dan coklat muda. Dalam penciptaan karya grafis cetak tinggi penulis mengambil objek utama berupa "Penarik Kebo" sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo. Gerak pada objek karya di atas adalah gerak *Ngomek Ngompeng* gerakan tersebut menggambarkan gerak tangan mengepal ke samping yang di gerakan kiri ke kanan, kemudian kedua penari kebo menggunakan penutup kepala yang memiliki tanduk yang menyerupai kebo. Komposisi dari karya ini berbentuk simetris yang memberikan pengaruh psikologis yang seimbang, Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) bahwa keseimbangan diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan bahwa semua bagian atau unsur yang membentuk sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Sedangkan bentuk keseluruhan karya ini berbentuk pertikal karena menggambarkan objek keseimbangan dan keserasian. Karya dari penulis berdasarkan beberapa karya yang dikaji secara visual menampilkan bentuk figuratif yang menggambarkan secara spontan, goresan cukilan yang tegas dan teratur, serta menggunakan warna-warna yang alami yaitu tampak menyerupai warna asli sesuai dengan karakter bentuk yang digambarkan atau dirujuk. Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) warna dapat berperan mewakili alam dalam seni rupa terutama untuk menggambarkan objek alam. Dalam konteks penciptaan ini penulis menggunakan aliran seni rupa representatif atau mewakili dan menggambarkan objek nyata sebagai perwujudan gaya seni rupa yang menggunakan keadaan nyata pada kehidupan masyarakat dan gaya alam.

(c) Depenelitian Karya

Dalam penciptaan karya grafis cetak tinggi penulis mengambil objek utama berupa "Penarik Kebo" sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo. Gerak pada objek karya di atas adalah gerak *Ngomek Ngompeng* gerakan tersebut menggambarkan gerak tangan mengepal ke samping yang di gerakan kiri ke kanan, kemudian kedua penari kebo menggunakan penutup kepala yang memiliki tanduk yang menyerupai kebo (Surdianah, Wawancara 2023), *Ngomek Ngompeng* merupakan suatu gerakan tari yang menyerupai kebo (kerbau). Dalam pertunjukan tari berapan kebo memiliki bermacam-macam gerakan salah satunya gerak *Ngomek Ngompeng* dalam artian menyeruduk. Gerak ini menggambarkan kerbau yang kuat dan lincah yang sedang menyeruduk objek sasaran yaitu pancang yang dalam artian tiang finis. Gerakan dalam tari Barapan Kebo merupakan bagian dari warisan tari tradisional Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat, yang telah mengalami perkembangan. Gerakan ini memiliki nilai-nilai yang dapat dianalisis dan dijadikan identitas untuk mempertahankan keberlanjutan budaya tersebut (Wilandari, 2019). Gerakan yang ada dalam permainan Barapan Kebo diadopsi ke dalam tari, menghasilkan gerakan yang lebih indah dan sesuai untuk pertunjukan. Kemudian objek kedua menggambarkan selendang yang mengartikan sebagai simbol, ciri khas agar tari tersebut menarik.

selanjutnya penulis menambahkan objek awan yang mana awan diartikan Walaupun hari yang cerah sangat indah, namun tidak ada seorang pun yang menginginkan cuaca yang terlalu panas. Oleh karena itu, manusia berusaha mencari tempat yang teduh untuk melindungi diri dari teriknya matahari. Kemudian objek garis di belakang figur penari mengartikan kecerahan dan keceriaan. Pada proses pewarnaan karya ini dominan menggunakan warna coklat dan hitam, coklat mengartikan kuat, mampu di andalkan dan pondasi kekuatan hidup. Dan hitam memberikan kesan keteraturan dan keanggunan yang menenangkan.

(3) Karya 3



Gambar 9. Brue'

(a) Spesifikasi Karya

Judul : Brue'
Media : linocut on paper
Ukuran : 33cm x 42cm
Tahun :2023
Edisi : 5 lembar, Artist Proof 3 Lembar
Teknik : Cetak Tinggi, Mesin Press

(b) Depenelitian Formalistik

Dalam karya ini berukuran A3 yang intensitas warna cenderung gelap karena menggunakan warna coklat tua dan hitam sebagai finishing karya, pada bagian tengah terdapat objek figur penari joki yang menggunakan baju adat dan menggunakan ikat kepala Sapu Tobo adat Taliwang Sumbawa Barat, Dalam penggunaan penutup kepala (Sapu Tobo) bagi pria menjadi bagian pakaian khas Taliwang, Sumbawa Barat, dan penggunaan properti kayu (*Lutar'*) sebagai alat memukul kebo agar berlari cepat dan gesit. Figur penari joki melakukan gerak memukul, kemudian pada bagian bawah figur penari *joki* terdapat objek kerbau yang dikelilingi oleh objek pusaran angin, kemudian pada bagian bawah, kiri kanan dan atas terdapat objek ornamen ragam hias yang menghiasi sekeliling figur penari *joki*. Dalam penciptaan karya grafis cetak tinggi ini penulis mengambil judul karya *Brue'* objek pertama yang divisualisasikan dalam karya ini berupa "joki" sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo. *Brue'* merupakan gerak tari yang diperagakan oleh *joki* menggunakan properti *lutar* yang memeragakan gerak seperti sedang memukul hewan *kebo'* (kerbau) agar berlari berkecepatan cepat dan gesit. seorang *joki* sangat penting dalam permainan Barapan Kebo, sebab *joki* sebagai pengendali jalannya dalam permainan Barapan Keb. Komposisi dari karya ini berbentuk simetris yang memberikan pengaruh psikologis yang seimbang, Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) bahwa keseimbangan diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan bahwa semua bagian atau unsur yang membentuk

sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Sedangkan bentuk keseluruhan karya ini berbentuk pertikal karna menggambarkan objek keseimbangan dan keserasian. Karya dari penulis berdasarkan beberapa karya yang dikaji secara visual menampilkan bentuk figuratif yang menggambarkan secara spontan, goresan cukilan yang tegas dan teratur, serta menggunakan warna-warna yang alami yaitu tampak menyerupai warna asli sesuai dengan karakter bentuk yang digambarkan atau dirujuk. Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) warna dapat berperan mewakili alam dalam seni rupa terutama untuk menggambarkan objek alam. Dalam kontek penciptaan ini penulis menggunakan aliran seni rupa representatif atau mewakilkan dan menggambarkan objek nyata sebagai perwujudan gaya seni rupa yang menggunakan keadaan nyata pada kehidupan masyarakat dan gaya alam.

(c) Depenelitian Karya

Dalam penciptaan karya grafis cetak tinggi penulis mengambil judul karya Brue' objek pertama yang divisualisasikan dalam karya ini berupa "joki" sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo. Brue' merupakan gerak tari yang diperagakan oleh joki menggunakan properti lutar yang memeragakan gerak seperti sedang memukul hewan *kebo'* (kerbau) agar berlari berkecepatan cepat dan gesit. seorang *joki* sangat penting dalam permainan Barapan Kebo, sebab *joki* sebagai pengendali jalannya dalam permainan Barapan Kebo atau disebut Karapan Kerbau. Joki merupakan karakter kedua setelah penari kebo (kerbau), Pada karya tersebut mengambil gerakan *joki* pada saat *berue* (memukul), memukul merupakan salah satu gerak tari yang ada pada tarian Barapan Kebo. Gerakan dalam tari Barapan Kebo adalah bagian dari tradisi tari yang berasal dari Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat, yang telah mengalami perkembangan (Wilandari, 2019). Gerakan dalam tari Barapan Kebo memiliki nilai-nilai yang dapat dianalisis dan dijadikan sebagai identitas untuk mempertahankan keberlanjutan budaya tersebut. Selanjutnya dalam karya ini penulis menambahkan ornamen ragam hias disekeliling objek, pemilihan ornamen ragam hias dalam karya ini berupaya menambah nilai keindahan suatu bidang atau benda. Kemudian dalam proses pewarnaan penulis menggunakan warna coklat sebagai simbol lumpur sawah dan tambahan warna hitam sebagai warna ketegasan karya agar terlihat gelap terang dan bervolume. Dalam penggunaan penutup kepala (*Sapu Tobo*) bagi pria menjadi bagian pakaian khas Taliwang, Sumbawa Barat, dan penggunaan properti kayu (*Lutar'*) sebagai alat memukul kebo agar berlari cepat dan gesit.

(4) Karya 4



Gambar 10. *Begerik*

(a) Spesifikasi Karya

Judul : Begerik'

Media : linocut
Ukuran : 33cm x 42cm
Tahun : 2023
Edisi : 6 lembar, Artist Proof 3 Lembar
Teknik : Cetak Tinggi, Mesin Press

(b) Depenelitian Formalistik

Karya ini berukuran A3 dengan intensitas warna bagian atas lebih terang dari pada bagian bawah, pada setiap objek karya menggunakan warna hitam dan merah, objek yang terdapat di dalam karya berupa dua figur penari yang sedang melakukan gerak *Begerik* dalam gerakan tari Barapan Kebo, pada bagian figur penari bagian bawah sedang membungkuk dan sedang figur lainnya berada di atas punggung sambil merenggangkan tangan sambil mengepal dan pada bagian atas dua figur penari terdapat objek kepala kerbau yang mengenakan mahkota di atas kepala kemudian terdapat semburan api dari kedua lubang hidung kerbau kiri dan kanan yang berwarna merah terang selanjutnya pada bagian bawah figur penari terdapat objek tanah yang retak dan terbelah kemudian di belakang figur penari terdapat gumpalan asap putih transparan. Melalui proses penciptaan ini penulis menggunakan teknik cetak tinggi dan mengambil objek utama berupa "Penarik Kebo" sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo dan menggunakan gerak *Begerik, Begerik* merupakan gerak tari yang menyerupa kerbau yang berdampingan yang menggambarkan kekompakan kerbau pada saat di dalam permainan berapan kebo, kekompakan kerbau sangat dibutuhkan pada saat kerbau sudah berpacu menuju ke garis finis, sebab bila kekompakan kerbau sesuai maka jalan lari kerbau akan mulus dan mendapatkan cetak waktu yang cepat dan bisa menjadi juara. Komposisi dari karya ini berbentuk simetris yang memberikan pengaruh psikologis yang seimbang. Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) bahwa keseimbangan diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan bahwa semua bagian atau unsur yang membentuk sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Sedangkan bentuk keseluruhan karya ini berbentuk pertikal karena menggambarkan objek keseimbangan dan keserasian. karya dari penulis berdasarkan beberapa karya yang dikaji secara visual menampilkan bentuk figuratif yang menggambarkan secara spontan, goresan cukilan yang tegas dan teratur, serta menggunakan warna-warna yang alami yaitu tampak menyerupai warna asli sesuai dengan karakter bentuk yang digambarkan atau dirujuk. Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) warna dapat berperan mewakili alam dalam seni rupa terutama untuk menggambarkan objek alam. Dalam konteks penciptaan ini penulis menggunakan aliran seni rupa representatif atau mewakilkan dan menggambarkan objek nyata sebagai perwujudan gaya seni rupa yang menggunakan kea daan nyata pada kehidupan masyarakat dan gaya alam.

(c) Depenelitian Karya

Dalam penciptaan karya grafis cetak tinggi penulis mengambil objek utama berupa "Penarik Kebo" sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo. Gerakan dalam tari Barapan Kebo merupakan bagian dari warisan tradisi tari Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat, yang telah mengalami perkembangan. Gerakan ini memiliki prinsip yang dapat dianalisis untuk dibentuk identitas menjaga keberlanjutan kebudayaan (Wilandari, 2019) Gerakan yang terdapat dalam permainan Barapan Kebo diadopsi ke dalam sebuah tarian untuk menciptakan gerakan yang lebih indah saat dipertunjukkan. Gerak pada objek karya di atas adalah gerak *Begerik, Begerik* merupakan gerak tari yang menyerupa kerbau yang berdampingan yang menggambarkan kekompakan kerbau pada saat di dalam permainan berapan kebo, kekompakan kerbau sangat dibutuhkan pada saat kerbau sudah berpacu menuju ke garis finis, sebab bila kekompakan kerbau sesuai maka jalan lari kerbau akan mulus dan mendapatkan cetak waktu yang cepat dan bisa menjadi juara. Selanjutnya objek kedua kepala kerbau yang menggunakan mahkota dan

mengeluarkan api dari lubang hidung kiri dan kanan, kepala kerbau mengartikan ciri khas tari Barapan Kebo itu sendiri dan mahkota mengartikan kejayaan dan kemakmuran masyarakat Taliwang Sumbawa Barat pada saat panen padi telah tiba, kemudian objek api yang keluar dari kedua hidung kerbau mengartikan semangat membara pada saat mengikuti pertandingan Barapan Kebo dan objek ketiga tanah mengartikan tempat untuk berdiri, tumbuh dan berkembang dan penyediaan sumber daya alam. Dalam penggunaan warna dalam karya ini menggunakan warna hitam dan merah, merah mengartikan keberanian, semangat dan penuh gairah sedangkan warna hitam memberikan kesan keteraturan dan keanggunan yang menenangkan.

(5) Karya 5



Gambar 11. Ngjijik

(a) Spesifikasi Karya

Judul : Ngjijik
Media : linocut
Ukuran : 33cm x 42cm
Tahun : 2023
Edisi : 4 lembar, Artist Proof 4 Lembar
Teknik : Cetak Tinggi, Mesin Press

(b) Depenelitian Formalistik

Dalam karya ini berukuran A3 yang intensitas warna cenderung cerah karena menggunakan warna cerah dan menggunakan warna hitam sebagai finishing karya, didalam karya ini terdapat tiga figur penari dua penari kebo yang mengenakan penutup kepala menyerupai tanduk kerbau dan satu penari joki menggunakan baju adat Taliwang Sumbawa Barat dan ikat kepala *Sapu Tobo*. figur penarig berada pada sisi kiri dan tangan karya, kemudia pada belakang figur penari bagian tengah terdapat objek matahari dan pada bagian bawah kaki figur penari kerbau terdapat objek lumpur dan pada bagian sisi kanan kiri terdapat objek awan. Komposisi dari karya ini berbentuk simetris yang memberika pengaruh psikologis yang seimbang, Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) bahwa keseimbangan diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan bahwa semua bagian atau unsur yang membentuk sebuah karya tidak ada yang saling membebani karya dari penulis berdasarkan beberapa karya yang dikaji secara visual menampilkan bentuk figuratif yang menggambarkan secara spontan, goresan cukilan yang tegas dan teratur, serta menggunakan warna-warna yang alami yaitu tampak menyerupai warna asli sesuai dengan karakter bentuk yang digambarkan atau dirujuk. Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) warna dapat berperan mewakili alam dalam seni rupa terutama untuk menggambarkan objek alam. Dalam kontek penciptaan ini penulis menggunakan aliran seni rupa representatif atau mewakilkan dan menggambarkan objek nyata sebagai perwujudan gaya seni rupa yang menggunakan keadaan nyata pada kehidupan masyarakat dan gaya alam. Dalam penciptaan

karya grafis cetak tinggi penulis mengambil objek utama berupa “Penarik Kebo” sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo. Sama dengan karya sebelumnya dalam pertunjukan tarian berapan kebo memiliki bermacam-macam gerakan dan salah satunya juga gerak *Ngijik, Ngijik* yang diartikan dalam tarian berapan kebo adalah gerak berguling dan memutar gerak tersebut menggambarkan kerbau yang sedang gembira sebab telah berhasil menambrak pancang dalam artian tiang finis dan di jadikan kerbau sebagai pemenang.

(c) Depenelitian Karya

Dalam penciptaan karya grafis cetak tinggi penulis mengambil objek utama berupa “Penarik Kebo” sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo. Sama dengan karya sebelumnya dalam pertunjukan tarian berapan kebo memiliki bermacam-macam gerakan dan salah satunya juga gerak *Ngijik, Ngijik* yang diartikan dalam tarian berapan kebo adalah gerak berguling dan memutar gerak tersebut menggambarkan kerbau yang sedang gembira sebab telah berhasil menambrak pancang dalam artian tiang finis dan di jadikan kerbau sebagai pemenang (Wilandari, 2019). Sedangkan menurut (Surdianah, wawancara 2023) gerakan *ngijik* ditunjukkan dengan posisi kaki yang diangkat atau digerakkan dengan posisi jinjit. Gerakan ini digunakan untuk berpindah dari satu pola lantai ke pola lantai lainnya dengan langkah-langkah kecil sesuai kebutuhan penari untuk mengubah posisi. Gerakan *Ngijik* atau jinjit dalam tari Barapan Kebo memiliki perbedaan langkah kaki berbeda yang disesuaikan dengan penarinya, langkah kecil diperuntukkan untuk wanita sedangkan untuk penari laki-laki volume gerak *ngijik* lebih luas (Surdianah, wawancara 2023). Gerak dalam Tari Barapan Kebo adalah bagian dari tradisi tari warisan dari Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat, yang telah mengalami pengembangan. Gerakan dalam tari Barapan Kebo memiliki nilai-nilai yang dapat dianalisis dan dijadikan sebagai identitas untuk mempertahankan kebudayaan tersebut. Selanjutnya objek kedua menggambarkan cipratan lumpur pada bagian bawah kanan karya yang mengartikan jenis pagung tari Barapan Kebo dipentaskan di kubangan lumpur, warna yang digunakan dalam objek lumpur dominan warna coklat yang mengikuti warna keaslian lumpur itu sendiri, selanjutnya penggambaran objek matahari pada karya ini mengartikan pencerahan kepada bangsa bangsa untuk keluar dari kegelapan, yang diartikan untuk tidak terpengaruh dari budaya luar dan mementingkan melestarikan budaya sendiri, pada objek matahari penulis menggunakan warna biru yang diartikan warna yang tenteram dan menenangkan yang mewakili kecerdasan dan tanggung jawab untuk melestarikan budaya sendiri, selanjutnya penulis menambahkan objek awan merah yang mana awar di artikan walaupun hari yang cerah sangat indah, namun tidak ada seorang pun yang menginginkan cuaca yang terlalu panas. Oleh karena itu, manusia berusaha mencari tempat yang teduh untuk melindungi diri dari teriknya matahari.

(6) Karya 6



Gambar 12. *Bakeja'*

(a) Spesifikasi Karya

Judul : Bakeja'
Media : linocut
Ukuran : 33cm x 42cm
Tahun : 2023
Edisi : 6 Lembar, Artist Proof 2 Lembar
Teknik : Cetak Tinggi, Mesin Press

(b) Depenelitian Formalistik

Dalam karya ini berukuran A3 yang memiliki intensitas warna lebih terang pada setiap objek karya, kemudian ada objek kepala kerbau pada bagian tengah karya dan di atasnya berada tiga figur penari menggunakan baju adat, dua penari kerbau berada disisi kiri dan kanan sedangkan satu penari Joki berada di tengah tangan penari kebo. Pada setiap objek kepala kerbau dan tiga figur penari memiliki warna lebih gelap namun ditambahkan sedikit goresan warna merah agar terlihat gelap terang pada karya, kemudian setiap objek dikelilingi objek api berwarna merah dari bawah kepala kerbau sampai bagian atas objek figur penari. Komposisi dari karya ini berbentuk simetris yang memberikan pengaruh psikologis yang seimbang, Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) bahwa keseimbangan diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan bahwa semua bagian atau unsur yang membentuk sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Karya dari penulis berdasarkan beberapa karya yang dikaji secara visual menampilkan bentuk figuratif yang menggambarkan secara spontan, goresan cukilan yang tegas dan teratur, serta menggunakan warna-warna yang alami yaitu tampak menyerupai warna asli sesuai dengan karakter bentuk yang digambarkan atau dirujuk. Menurut pendapat (Sofyan S, 2020) warna dapat berperan mewakili alam dalam seni rupa terutama untuk menggambarkan objek alam. Dalam konteks penciptaan ini penulis menggunakan aliran seni rupa representatif atau mewakili dan menggambarkan objek nyata sebagai perwujudan gaya seni rupa yang menggunakan keadaan nyata pada kehidupan masyarakat dan gaya alam. Dalam proses penciptaan ini penulis memvisualisasikan objek gerak *Bakeja* yang merupakan gerakan kolektif yang ditampilkan oleh penari secara bersama-sama sambil memegang properti *lutar* dengan mengangkat kedua tangan ke atas yang menghasilkan gerak semangat yang menceritakan joki dan kedua kerbau telah berhasil mencapai garis finis dengan waktu yang cepat dan melakukan perayaan kemenangan.

(c) Depenelitian Karya

Dalam penciptaan karya grafis cetak tinggi penulis mengambil objek utama berupa "Penarik Kebo dan joki" sebagai visualisasi dari tari Barapan Kebo. Sama dengan karya sebelumnya dalam pertunjukan tarian barapan kebo memiliki bermacam-macam gerakan dan salah satunya juga gerak *Bakeja* yang merupakan gerakan kolektif yang ditampilkan oleh penari secara bersama-sama sambil memegang properti *lutar* dengan mengangkat kedua tangan ke atas yang menghasilkan gerak semangat yang menceritakan joki dan kedua kerbau telah berhasil mencapai garis finis dengan waktu yang cepat dan melakukan perayaan kemenangan. Dalam karya ini penulis menggambarkan kepala kerbau sebagai ciri khas tari Barapan Kebo. kemudian menggambarkan tiga figur penari menggunakan baju adat yang berada di atas kepala kerbau, dua penari kerbau berada disisi kiri dan kanan menggunakan penutup kepala seperti tanduk kerbau dan melakukan gerakan tangan mengepal di angkat ke atas sedangkan satu penari *Joki* berada di tengah tangan penari kebo yang menggunakan baju adat dan ikat kepala yang dinamakan *Sapu Tobo* dan melakukan gerakan tangan diangkat ke atas dan menggenggam *Luntar* (kayu atau cambuk) yang berguna untuk memukul kerbau pada saat berlari dipertandingan Barapan Kebo. ketiga figur penari tersebut menggunakan gerak *Bakeja* pada tarian Barapan Kebo

yang mana diartikan gerak ini menceritakan *joki* dan kedua kerbau telah berhasil mencapai garis finish dengan waktu yang cepat dan melakukan perayaan kemenangan (Surdianah, wawancara 2023). Selanjutnya pada bagian setiap objek dikelilingi objek api yang dominan berwarna merah cerah mengartikan semangat yang membara pada saat pertandingan berlangsung.

3.3.7. Publikasi karya

Proses gelar karya atau pameran penelitian penulis "Tari Barapan Kebo Sumbawa Barat" dilaksanakan selama empat hari yaitu pada tanggal 26-27 September yang bertepatan di gedung D18 Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Pameran juga dilaksanakan bersama dengan pameran penelitian karya ilustrasi digital dihadiri oleh sebagian besar mahasiswa fakultas sastra dan mahasiswa kampus lain jumlah pengunjung dalam pameran ini mencapai 62 pengunjung selama pelaksanaan pameran yang berlangsung selama 2 hari. Pameran penelitian Tari Barapan Kebo Sumbawa Barat yang di adakan bersama dengan pameran karya ilustrasi digital mendapatkan respon yang baik dari setiap pengunjung yang datang. Banyak dari pengunjung pameran yang tertarik dengan karya-karya yang terpasang dalam ruangan pameran. Persiapan pameran dilaksanakan sehari sebelum tanggal pelaksanaan yang juga dibantu oleh beberapa teman dari kelas offering seni rupa. Begitupun juga dengan penutupan pameran dibantu oleh beberapa teman dari offering seni rupa untuk membersihkan ruang pameran. Kritik yang penulis dapat dari adanya pelaksanaan pameran ini adalah pada buku katalog lupa mencantumkan nama dosen pembimbing 1 dan 2. Namun penulis melakukan revisi pada hari kedua pameran, kemudian ada juga saran berupa penataan urutan karya yang terbalik yang mana seharusnya karya 1-6 di letakan didepan pintu masuk agar pengunjung bisa melihat karya sesuai dengan urutan. Dalam proses Pelaksanaan pameran penulis mendapatkan respon yang baik dari setiap pengunjung yang datang, respon tersebut disampaikan secara lisan dan tulisan pada daftar buku pengunjung. Hal tersebut yang menjadikan karya penulis ini berhasil memperkenalkan budaya tari Barapan Kebo Sumbawa Barat dan menjadikan referensi visual tari Barapan Kobo dalam materi pembelajaran seni budaya untuk peserta didik dan juga berhasil memperkenalkan ke masyarakat Sumbawa Barat untuk melestarikan budaya melalui karya seni grafis cetak tinggi.

Mendeskriskan Penciptaan karya seni grafis cetak tinggi melibatkan konsep dan proses tertentu dalam membuat karya seni menggunakan teknik cetak tinggi dengan judul "Tari Barapan Kebo Sumbawa Barat sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni grais cetak tinggi Dalam hal ini konsep penulis mengangkat dari kesenian tari Barapa Kebo Sumbawa Barat, kesenian tari Barapa Kebo Sumbawa Barat yang menjadi inspirasi akan diceritakan dalam karya seni grafis ini. Karya ini mengangkat konsep "Gerak Tari Barapan Kebo", dengan proses penempelan sketsa, tahap cukil, tahap meratakan tinta diatas kaca, tahap meletak an acuan cetak diatas kertas, tahap menekan permukaan kertas dengan mesin press, tahap mengangkat kertas secara perlahan, dan tahap penjemuran karya. Dalam konteks penciptaan ini penulis mengunakan aliran seni rupa representatif atau mewakili dan menggambarkan obyek nyata sebagai manifestasi seni rupa yang mengekspresikan keadaan nyata dalam kehidupan masyarakat dan menampilkan gaya alam.

4. Simpulan

Mendeskriskan bentuk visualisasi penciptaan karya seni grafis cetak tinggi dengan Tari Barapan Kebo Sumbawa Barat sebagai sumber inspirasi penulis memiliki 6 karya dengan bentuk gerakan visual yang berbeda karya; (1) Memvisualisasikan gerakan Ngumang yang merupakan salah satu gerakan dan jenis seni vokal dalam permainan Barapan Kebo yang di lakukan

oleh satu orang atau lebih sambil mengucapkan lawas (pantun atau syair Sumbawa Barat) dengan teriakan-teriakan atau pekikan yang bertujuan untuk daya tarik semangat juang kepada seluruh peserta dan penonton yang sedang menyaksikan permainan Barapan Kebo. Karya; (2) Memvisualisasikan gerakan Ngomek Ngompeng yang merupakan suatu gerakan tari yang menyerupai kebo (kerbau). Dalam pertunjukan tarian barapan kebo memiliki bermacam-macam gerakan salah satunya gerak ngomek ngompeng dalam artian menyeruduk. Gerak ini menggambarkan kerbau yang kuat dan lincah yang sedang menyeruduk objek sasaran yaitu pancang yang dalam artian tiang finis. Karya; (3) Memvisualisasikan gerakan Brue' yang merupakan gerak tari yang diperagakan oleh joki menggunakan properti lutar yang memeragakan gerak seperti sedang memukul hewan kebo' (kerbau) agar berlari dengan cepat dan gesit. seorang joki sangat penting dalam permainan Barapan Kebo, sebab joki sebagai pengendali jalannya dalam permainan Barapan Kebo. Karya; (4) Memvisualisasikan gerakan Begerik yang merupakan gerak tari yang menyerupa kerbau yang berdampingan yang menggambarkan kekompakan kerbau pada saat di dalam permainan barapan kebo, kekompakan kerbau sangat dibutuhkan pada saat kerbau sudah berpacu menuju ke garis finis, sebab bila kekompakan kerbau sesuai maka jalan lari kerbau akan mulus dan mendapatkan cetak waktu yang cepat dan bisa menjadi juara. Karya; (5) Memvisualisasikan gerakan Ngijik yang merupakan suatu gerakan ini terlihat dalam bentuk kaki yang dijinjit, digunakan untuk berpindah dari satu pola lantai ke pola lantai lainnya dengan melangkah kecil-kecil sesuai kebutuhan penari untuk mengubah posisi. Gerakan Ngijik atau jinjit dalam tari Barapan Kebo memiliki perbedaan langkah kaki berbeda yang disesuaikan dengan penarinya, langkah kecil diperuntuhkan untuk wanita sedangkan untuk penari laki-laki volume gerak ngijik lebih luas. Karya; (6) Memvisualisasikan gerakan Bakeja yang merupakan gerakan kolektif yang ditampilkan oleh penari secara bersama-sama sambil memegang properti lutar dengan mengangkat kedua tangan ke atas yang menghasilkan gerak semangat yang menceritakan joki dan kedua kerbau telah berhasil mencapai garis finish dengan waktu yang cepat dan melakukan perayaan kemenangan. Dalam proses Pelaksanaan pameran penulis mendapatkan respon yang baik dari setiap pengunjung yang datang, respon tersebut disampaikan secara lisan dan tulisan pada daftar buku pengunjung. Hal tersebut yang menjadikan karya penulis ini berhasil memperkenalkan budaya tari Barapan Kebo Sumbawa Barat dan menjadikan referensi visual tari Barapan Kobo dalam materi pembelajaran seni budaya untuk peserta didik dan juga berhasil memperkenalkan ke masyarakat Sumbawa Barat untuk melestarikan budaya melalui karya seni grafis cetak tinggi.

Daftar Rujukan

- Anderson, J., Brown, T., & Clark, M. (2022). Effective Creation Methods in Art and Design. *Journal of Creative Processes*, 15(3), 45-60.
- Ardival, A. (2012). *Peran seni dalam pengajaran*. Fakultas Bahasa Sastra Seni, Universitas Negeri Padang.
- Christina, L. (2011). *Karya seni grafis yang menarik dan kreatif melalui teknik cuki*. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Multimedia, Universitas Bina Nusantara.
- Erdansyah, F. (2013). *Analisis poster di Hotel Madani Medan ditinjau dari aspek desain grafis komputer*. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.24114/gr.v2i1.1033>.
- Gustami, S. (2004). *Proses penciptaan seni kriya: Untaian metodologis*. Yogyakarta: Pascasarjana ISI.
- Hermawan, F. (2016). *Burung sebagai objek karya seni grafis cetak tinggi*.
- Irhandayaningsih. (2021). *Pelestarian kesenian tradisional sebagai upaya dalam menumbuhkan kecintaan budaya lokal di masyarakat Jurang Blimbing Tembalang*. Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
- Istanto. (2015). *Pendekatan tematik dalam pembelajaran seni grafis bahan alam upaya peningkatan kreativitas sekolah dasar*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

- Iswandi, H. (2017). *Perkembangan seni grafis di Palembang: Kontinuitas dan perubahannya*. Seni Desain dan Budaya, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri.
- Johnson, L., & Smith, R. (2023). Integrating Practical Training and Theoretical Development in Creative Processes. *International Journal of Innovation in Arts*, 22(1), 75-90.
- Kamaril, C. (2002). *Pendidikan seni rupa/kerajinan tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Karimah, H. E., & Hanif, M. (2017). *Makna simbolik tari pentul melikan di Tempuran Paron Ngawi*. Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Madiun.
- Munawarman, P. (2020). *Analisis estetika karya Nurul Hikmah dalam karya seni grafis cetak tinggi berjudul "MOOD"*. Program Studi D3 Seni Rupa, Universitas Pendidikan Mandalika.
- Naisca, N. A. O., Ponimin, P., & Rini, D. R. (2024). Ritual Tari Seblang Banyuwangi sebagai Sumber Inspirasi Karya Batik Lukis. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(4), 365-383. <https://doi.org/10.17977/um064v4i42024p365-383>
- Nugroho, A. (2017). *Metafora gurita dalam penciptaan karya seni grafis cetak tinggi relief print*. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nur, K., Lamin, Y., Ramadhan, M. S., & F, A. Y. S. (2021). Implementasi karakter visual chiaroscuro dengan teknik block. 8(6), 3544-3571.
- Oktama, T., Arimbawa, A. A. G. R., & Sidiyawati, L. (2024). Karakter Tokoh Wayang Kulit Semar sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Batik Lukis. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(2), 163-180. <https://doi.org/10.17977/um064v4i22024p163-180>
- Ponimin, & Widodo, T. (2019). *Pengembangan desain gerabah tradisional sentra Pagelaran Malang dengan teknik aplikasi serat alam melalui program kemitraan masyarakat*. Universitas Negeri Semarang.
- Prasetya, A. (2013). *Pergeseran fungsi seni grafis dari karya seni murni menjadi karya seni terapan*. Seni Rupa Murni, FSRD, Universitas Sebelas Maret.
- Purnomo, S. (2020). *Cetak tinggi dan pengaplikasiannya*.
- Ramadhan, M. S., Yulianti, K. N., & Ananta, D. (2022). Inovasi produk fashion dengan menerapkan karakter visual chiaroscuro menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu block printing. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 11(1), 192. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.33052>.
- Restian, A. (2019). *Koreografi seni tari berkarakter Islami untuk anak sekolah dasar*.
- Rizqi, A. W., Sukaris, S., Fauziah, N., & Rahim, A. R. (2021). Pemanfaatan waktu sebagai pengembangan potensi pemuda desa kreatif. *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 3(2), 887-896.
- Saputra, H., Yulianti, R., & Kailani, A. (2020). *Kajian gerak dalam pertunjukan tari Barapan Kebo di Sanggar Sareng Nyer Kabupaten Sumbawa Barat*. Jurnal Seni Pertunjukan, Seni Pertunjukan, Universitas Hamzanwadi.
- Setiawan, D. B., & Sitompul, T. A. (2021). *Memoar rasa takut dalam diri sebagai sumber penciptaan seni grafis*. Texture: Art and Culture Journal, 4(1), 25-29.
- Sinaga, L. F. (2013). *Analisis poster di Hotel Madani Medan ditinjau dari aspek desain grafis komputer*.
- Soedarsono. (1978). *Elemen-elemen dasar komposisi tari*. FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.
- Sofyan, S. (2020). *Pengertian dasar seni rupa*. Imajinasi.
- Supriyono, & Rahmad. (2010). *Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Syakir, S. (2015). Ragam teknik dan kreasi sederhana dalam seni grafis cetak tinggi. *Imajinasi*, IX (2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8849>.
- Tasman, A. (2008). *Analisis gerak dan karakter*.
- Ubaidilah, F. (2017). *Pembelajaran seni grafis dengan memanfaatkan logam bekas sebagai media berkarya siswa kelas X TKR C SMK Bhatiar Pradja Adiwerna*. Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makasar.
- Wijaya, S. A., Hariyanto, H., & Prasetyo, A. R. (2023). Upacara Adat Ceprotan sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(12), 1866-1878. <https://doi.org/10.17977/um064v3i122023p1866-1878>
- Wilandari, L. (2019). *Koreografi Barapan Kebo karya Surdianah*. <http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/3441>, Institut Seni Indonesia Surakarta.