

**PROSES BERKARYA SENI GRAFIS
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK CUKIL
PADA MAHASISWA SEMESTER V PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA
FKIP UNIVERISTAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2021**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Aslam**, NIM **10541 0732 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **363** Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 17 Muharram 1443 H/26 Agustus 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin 28 Agustus 2021.

19 Muharram 1443 H

Makassar

28 Agustus 2021 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Andi Jusse, M.Ag
2. Ketua : Ezzan Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Penguji
 1. Dr. Andi Baetel Mukaddas, M.Sn
 2. Irfan Kadir, S.Pd., M.Pd.
 3. Nurul Inayah, S.Pd, M.Sn.
 4. Dr. Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Ezzan Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM: 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Proses Berkarya Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik
Cukil pada Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni
Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : ASLAM

NIM : 10541 073214

Jurusan : S1 Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi
persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 28 Agustus 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.

Makmun, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan
Pendidikan Seni Rupa

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd. Ph.D.
NBM. 860 934

Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn
NBM. 431 879



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Aslam**

Nim : 10541 0731 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Proses Berkarya Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik Cukil pada Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau buatan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, November 2021

Yang Membuat Pernyataan

Aslam

NIM : 10541 0732 14



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **ASLAM**

Nim : 10541 0732 14

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa S1

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Proses Berkarya Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik Cukil pada Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan selalu melakukan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian Perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, November 2021

Yang Membuat Perjanjian


Aslam

NIM : 10541 0732 14

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Jangan berhenti berupaya ketika menemui kegagalan. Karena kegagalan adalah cara Allah SWT mengajari tentang arti kesungguhan.

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui (Q.S Al-Baqarah 216)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Q.S Al-Insyirah 6-7)

Kupersembahkan karya ini buat:

Kupersembahkan karya sederhana ini dan perwujudan cinta sebagai darma Baktiku kepada kedua orang tuaku tercinta ibu Halmiah dan Ayahanda Rahman yang senantiasa mencintaiku, menyayangiku dan berdoa demi kesuksesanku dalam menggapai cita-citaku.

Kepada saudara-saudariku, keluargaku dan sahabat-sahabatku yang dengan kasih sayangnya selalu tercurah untukku yang selalu tersenyum dan memberi semangat dalam mengalami hidup ini.

ABSTRAK

ASLAM. 2014. *“Proses Berkarya Seni Grafis Dengan Menggunakan Teknik Cukil Pada Mahasiswa Semester V Prodi Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar”*. Program studi pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu bagaimana proses berkarya seni grafis teknik cukil pada mahasiswa semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar dan hasil karya seni garfis teknik cukil pada mahasiswa semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini merupakan penelitian jenis deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian dasar dan penelitian terapan, dimana penelitian dasar atau penelitian murni adalah pencarian terhadap sesuatu karena ada perhatian dan keingintahuan terhadap hasil suatu aktivitas. Subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar semester V . Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi (pengamatan), wawancara dan dokumentasi (foto) dikumpulkan lalu diadakan kategorisasi data dengan merangkum data-data yang dianggap penting, kemudian disusun menjadi bagian-bagian untuk diperiksa kebenarannya dan selanjutnya diadakan penafsiran data. Analisis data ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data dalam mengelola hasil sementara menjadi teori substansi. Penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas, benar, dan lengkap, proses teknik cukil pada mahasiswa semester V prodi Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin segala puji syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah swt yang telah memberikan rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga **“Proses Berkarya Seni Grafis Dengan Menggunakan Teknik Cukil Pada Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar”**. Shalawat serta salam selalu dihaturtukan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan dan pembawa rahmat bagi seluruh alam. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Ayahanda Rahman dan ibunda Halmiah, serta keluarga besarku yang telah berdoa, berjuang, dan berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan semangat, perhatian, dukungan dan membiyai penulis dalam proses pencapaian ilmu.

Penulis juga hanturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd,M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Andi Baetal Mukaddas,

MSn, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar sekaligus pembimbing I, Makmun S.Pd., M.Pd sebagai sekretaris Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar sekaligus pembimbing II. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Teristimewa penulis ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya Kepada Muh. Rahmat, Nurjayanti, Muh. Ilham Andan, Hasan, Hilma, dan rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014, terima kasih atas solidaritasnya yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai di sini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu per satu, semoga segala bantuan dan pengorbanannya bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak, semesta saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakni bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritik. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Juni 2021

Aslam

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTO DAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian.....	2
D. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
A. Tinjauan Pustaka	4
1. Pengertian Proses Berkarya	4
2. Pengertian Seni Grafis	5
3. Jenis-jenis Seni Grafis	6
4. Seni Cetak Cukil Kayu	9
5. Karakteristik Teknik Cukil Kayu	11
6. Alat dan Bahan	12
7. Proses Mencetak Cukil Kayu	22
8. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berkarya Seni Grafis.....	25
a. Faktor Internal	25

b. Faktor Eksternal	27
B. Kerangka Pikir	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Rancangan Penelitian	29
B. Puplasi dan Sampel.....	31
C. Defenisi Operasional Variabel	32
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian.....	35
B. Pembahasan	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
A. Simpulan.....	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni grafis adalah salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dalam mata kuliah mengenai seni grafis terhadap seni cetak tinggi, seni cetak tinggi yaitu bentuk hasil cetakan cap gambar yang diperoleh berdasarkan alat cetakan yang permukaannya menonjol, salah satu cetak tinggi yaitu teknik cukil (*wood cut*).

Berkarya melalui seni grafis cetak tinggi dengan teknik cukil kayu (*wood cut*) memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi di cukil dibandingkan dengan seni grafis teknik lainnya. Oleh karena itu, hasil pengamatan menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki kemampuan dasar dalam mencetak seni grafis cukil (*wood cut*).

“Berkarya seni grafis cetak tinggi dengan teknik cukil (*wood cut*) dibutuhkan kreativitas, komposisi, dan kerapian agar cetak gambar yang dibuat sesuai dengan hasil cetak yang diinginkan” (Subiantoro:2017).

Teknik permasalahan tersebut, penelitian tertarik meneliti dengan judul “Proses Berkarya Seni Grafis Dengan Menggunakan Teknik Cukil Pada Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar”.

Dalam penelitian ini, dibatasi pada salah satu teknik mencetak yaitu

mencetak dengan teknik cukil kayu. Pembahasan ini di dasarkan pada pertimbangan bahwa selain bahan, cukil kayu (*wood cut*) lebih mudah dan mudah diperoleh oleh mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah Proses Berkarya Seni Grafis Teknik Cukil Pada Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar?
2. Bagaimanakah Hasil Berkarya Seni Grafis Teknik Cukil Pada Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan memperoleh data informasi yang lebih akurat dan benar atas masalah yang dirumuskan, sehingga dapat memberikan keterangan yang jelas. Secara terperinci tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan karya teknik cukil.
2. Hasil berkarya seni grafis.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa yang ingin mendalami tentang teknik cukil . Secara hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang lebih rinci mengenai faktor-faktor penghambat kemampuan mahasiswa. Sebagai bahan dan data awal bagi rekan penelitian yang ingin mengembangkan penelitian dibidang seni grafis khususnya (*wood cut*).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Pada dasarnya tinjauan pustaka merupakan landasan teoritis dan menggunakan literatur yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu, beberapa hal yang merupakan data ilmiah yang dijadikan sebagai bahan penunjang dalam melakukan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pengertian Proses Berkarya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, proses adalah rangkaian tindakan, pembuatan, atau pengolahan yang menghasilkan produk. Menurut Handyaningrta (1988:20) "proses adalah serangkaian tahap kegiatan mulai dari menentukan sasaran sampai tercapainya tujuan". Sedangkan menurut Wikipedia "proses adalah urutan pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau di desain mungkin menggunakan waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya, yang menghasilkan suatu hasil". Suatu proses mungkin dikenali oleh perubahan yang diciptakan terhadap sifat-sifat dari satu atau lebih objek dibawah suatu runtutan perubahan atau peristiwa dalam perkembangan sesuatu. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa proses adalah suatu rangkaian tindakan atau langkah-langkah aktivitas yang menghasilkan suatu perubahan. Sedangkan berkarya adalah merealisasikan konsep seni dengan mengekspresikan dalam karya seni.

2. Pengertian Seni Grafis

Seni grafis sama seperti cabang seni rupa lainnya yang secara sadar menggunakan keterampilan dan imajinasi kreatif untuk menciptakan objek-objek estetik. Seni grafis merupakan ungkapan visual ke dalam bidang dua dimensi, sebagai salah satu cara dalam menciptakan karya seni rupa dengan menggunakan dalam jumlah tertentu tanpa mengubah atau menghilangkan orisinalitasnya.

Pada mulanya seni grafis mulai berkembang di Nagara Cina dengan istilah seni cukil kayu, muncul akibat perkembangan Buddhisme dengan hasil cetakan berupa gulungan yang mengandung ajaran agama Budha, dengan panjang sekitar m pada selembar sutra. Seni cukil kayu tersebut digunakan untuk menggandakan tulisan-tulisan keagamaan. Naskah-naskah tersebut di tatah atau diukir di atas bidang kayu dan di cetak di atas kertas. Namun hasilnya belum artistic karena hanya dimaksud sebagai pedoman para biksu dalam penyebaran ajaran agama Budha. Di bawah pemerintah Dinasti Yi, cina menemukan kertas dan memproduksi secara massal di tahun 105.

Karya-karya seni grafis dengan media kayu (*woodcut*) ditemukan di Negara-neagar Asia yang memiliki kultur tua dan kuat seperti Cina, Jepang, dan Korea. Bangsa Romawi pun telah mengenal teknik cetak ini yang digunakan untuk menghias jubah-jubah dengan cetak stempel. Teknik cetak ini kurang berkembang karena bangsa Eropa tidak mengenal kertas. Teknik grafis di Eropa baru berkembang di abad ke-13, dengan ditemukannya mesin cetak oleh Guttenberg dan didirikannya pabrik kertas pertama di Italia. Sejak itulah seni

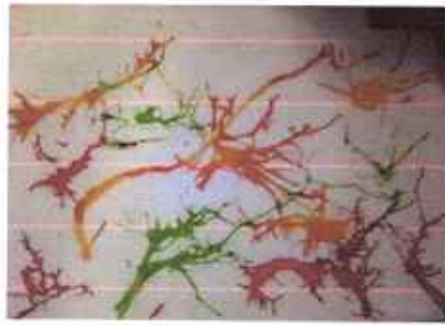
grafis dengan beragam teknik berkembang di Eropa. (andihismantografismurni.co.id/2012/07).

Seni grafis di Indonesia awalnya merupakan bahasa alternatif bagi para perupa yang telah mengerjakan bidang lainnya seperti (melukis atau mematung). Sebelum seni grafis dikokohkan sebagai bidang atau profesi khusus lewat lembaga pendidikan tinggi seni rupa, bentuk ekspresi yang satu ini tidak dari spesialisasi profesi, tetapi dari sikap kreatif para perupa yang mencoba media lain. Seni grafis muncul di Yogyakarta tahun 1950-an tokohnya Surono dan Abdul Salam. Mereka berkarya menggunakan teknik cukil kayu (*woodcut*), yang kebanyakan karyanya digunakan untuk poster-poster perjuangan, hampir bersamaan waktunya, di Jakarta muncul pegrafis Baharudin Marasutan sedangkan di Bandung bernama Mochtar Apin (Subiantoro, 2015:4-5)

3. Jenis-jenis Seni Grafis

a. Cetak Datar

“Cetak datar atau planografi, klise diberi goresan-goresan dengan menggunakan bahan yang tidak bercampur dengan air misalnya bahan yang berlemak. Bila klise tersebut diberi tinta maka goresan-goresan tersebut tidak akan dimasuki tinta. Bila kertas ditelungkupkan diatas klise ini ditekan maka akan berpindah gambar dari klise ke kertas” (Salman, 2001:5).



Gambar 1.1 Cetak Datar

(Sumber : <https://images.app.goo.gl/jTEtC9fVpPssu8VdA>)

b. Cetak Tinggi

“Cetak tinggi adalah salah satu ragam karya seni grafis yang proses pembuatannya melalui tahapan pembuatan cetakan dari bahan cukil sehingga permukaannya menjadi tinggi dan rendah (relief). Bagian yang tinggi ini dilumuri tinta cetak dengan alat rol kemudian dicetak pada lembaran sehingga membentuk gambar sesuai dengan cetakannya” (Abdi Guru 2007:25).



Gambar 1.2 Cetak Tinggi

(Sumber : <https://ppdgm.com/cetak-tinggicukil/>)

c. Cetak Dalam

“Cetak dalam adalah ragam seni grafis yang dibuat dengan cetakan dari bahan plat aluminium yang ditoreh dengan alat tajam sehingga membentuk goresan yang dalam. Tinta kemudain dituangkan pada goresan dalam tersebut dan diatasnya diletakkan kertas yang sudah dibasahi air. Tinta akan melekat

pada kertas dan membentuk gambar sesuai dengan cetakan” (Abdi Guru, 2007:26). “Cetak dalam atau intaglio, klise dicukil dengan menggunakan benda tajam atau proses kimiawi untuk menciptakan alur-alur dalam yang akan diisi dengan tinta atau pewarna lain” (Salam, 2001:5).



Gambar 1.3 Contoh cetak Dalam
(Sumber : <https://cendekia.com/seni-grafis/>)

d. Cetak Tembus

Teknik pembuatan seni grafis cetak tembus dapat dicapai dengan berbagai macam, misalnya saja klise bahan bidang datar (kertas, plastik, seng, tripleks, dan akrilik) dilubangi dengan alat gunting atau pemotong kertas, ada juga yang dikerjakan dengan menggunakan bahan kimia, teknik ini disebut cetak saring sutra (*silk screen printing*) dan lazim disebut cetak sablon. Cetak saring sablon adalah salah satu teknik tertua yang dikembangkan bangsa Jepang sejak abad XVII tepatnya pada tahun 1664 oleh Yzensai Miyasaki dan Zizukeo Mirose,

Dalam cetak saring, proses penyimpanan screen ada 2 metode yaitu dengan penyinaran buatan (dengan lampu) dan penyinaran alami. Untuk

penyinaran buatan kita menyinari *screen* dengan lampu 400 watt dan diberi tenggang waktu 9-10 detik, jika intensitas cahaya matahari maka tenggang waktu penyinaran *screen* juga bertambah lama, begitu juga sebaliknya. Setelah *screen* disinari kita angkat dan dipisahkan model dari *screen* untuk pemisahan model *screen*.



Gambar 1.4 Cetak Tembus

(Sumber : <https://sembilantigaa.weebly.com/cetak-tembus.html>)

4. Seni Cetak Cukil Kayu

Menurut Marianto (1988:17) "cetak cukil kayu adalah relief atau cetak tinggi yang menggunakan kayu sebagai acuan cetak". Permukaan kayu dicukil dengan alat khusus cukil (*bureint*), alat lainnya seperti paha dan pisau. Dari pecukilan itu permukaan tinggi rendah, dan bagian yang tinggi atau menonjol dibubuhi tinta dengan rol atau kuas atau bahan lain untuk kemudian dicetak pada kertas atau material lain yang mampu menyerap tinta.

Di Indonesia, seni grafis cukil kayu pertama muncul di Yogyakarta pada tahun 1950-an oleh tokoh seni yang bernama Suroso dan Abdul Salam. Benny Subiantoro (2010:4) "menyatakan bahwa mereka berkarya menggunakan teknik cukil kayu (*wood cut*) yang kebanyakan karyanya digunakan untuk poster-poster

perjuangan". Terdapat beberapa teknik cetak manual dalam seni grafis, antara lain teknik cetak tinggi atau teknik cukil, teknik intaglio, teknik etsa, teknik cetak saring atau disebut pula teknik sablon. Cetak tinggi merupakan seni yang otentik, karena sifatnya yang reproduktif, yaitu dapat dicetak berulang kali. Hal yang otentik hanya terletak pada acuan cetaknya. Namun hasil cetaknya dianggap sebagai karya seni yang orisinal, bukan merupakan salinan. Teknik cukil ini dapat menampilkan ekspresi dari senimannya. Cetak tinggi sendiri dikenal dengan beberapa variasi, antara lain cukil pada permukaan kayu (*woodcut*), cukil pada permukaan *linoleum* (*linocut*) dan pada permukaan logam (*metalcut*). Cetak tinggi ini banyak diaplikasikan karena hasil cetaknya jauh lebih murah apabila dibandingkan dengan karya lukisan.

Di Indonesia, seni cukil dikenal sejak masa perjuangan. Media cukil kayu menjadi pilihan utama dalam memproduksi poster-poster perjuangan dan selebaran propaganda. Sampai saat ini di Indonesia, teknik cetak tinggi atau cukil merupakan seni grafis yang paling populer. Teknik ini mendominasi muncul teknik-teknik lain. Walaupun teknik cetak pada saat ini telah maju karena didukung oleh teknologi yang canggih, namun teknik cetak tinggi atau cukil masih digunakan dan digemari oleh sebagian seniman karena efek estetikanya memiliki ciri khas yang tidak dapat dicapai melalui teknologi canggih. Teknik cetak ini dapat bernilai ekonomis dalam kondisi tidak tersedianya peralatan canggih, dapat diterapkan untuk kebutuhan melipatgandakan suatu *image* yang bersifat komersial.

Cetak tinggi atau cukil memang merupakan teknik cetak yang paling

sederhana dan relatif mudah dilakukan dibandingkan dengan teknik-teknik cetak (seni grafis) yang lain, seperti cetak dalam atau cetak datar, karena tidak membutuhkan peralatan studio yang lengkap. Misalnya papan kayu, *hardboard*, karet vinyl, dan sejenisnya. Alat-alat dan tinta cetak juga mudah didapatkan, studio untuk mengerjakan tidak memerlukan ruang yang luas. Seni cetak cukil kayu adalah salah satu dari beberapa macam teknik cetak yang memiliki acuan permukaan timbul atau meninggi, artinya bagian yang tertinggi yang terkena lapisan cat dan bagian yang dalam terlewati, pada prinsipnya seperti stempel tapi penggunaannya dapat lebih luas. Lain halnya dengan sablon yang menggunakan sistem cetak datar dengan menggunakan gambar. Dalam perkembangan dijamin modern, seni cetak cukil kayu dapat diterapkan ke beberapa bahan dasar seperti kertas maupun kain.

5. Karakter Teknik Cukil (*Wood Cut*)

Dalam karya seni grafis cetak tinggi *wood cut* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) *Wood cut* dibuat dengan cara memotong balok (kayu pada pohon) itu membujur sejajar dengan seratnya, sehingga lebih mudah memotongnya
- b) "Klise dapat berupa papan, *harboard*, buah, umbi-umbian dan lembaran karet" (subiantoro, 2015:19)
- c) "Pisau Pecukil Kayu (*bureint*) sebagai alat untuk mengiris atau mencukil permukaan lembaran bahan yang berbentuk U dan V" (subiantoro, 2015:22)
- d) "Permukaan klise tidak rata, karena ada bagian yang dicukil dan ada bagian yang tidak dicukil" (Subiantoro, 2015:22)

6. Alat dan Bahan

Belajar seni grafis teknik cukil kayu merupakan suatu proses yang membutuhkan kegiatan mental yang tinggi. Untuk mencapai prestasi belajar seni grafis teknik cukil kayu yang tinggi, seseorang harus memiliki fasilitas yang memadai. Sebelum memulai berkerja, maka harus mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam berkarya.

a. Alat

1. Sendok

Penggunaan menggunakan sendok sebagai ganti mesin press, digunakan pada saat proses pencetakan karena sifatnya yang utama dalam proses pembuatan karya cetak dalam untuk pemindahan tinta dari *hardboard* ke kertas.



Gambar 2.1 sendok
(Sumber: foto dokumentasi penulis)

2. Gunting

Digunakan untuk memotong



Gambar 2.2 Gunting
(Sumber: Foto dokumentasi Penulis)

3. *Rollel*

Roller atau disebut juga brayer merupakan alat untuk melakukan penintaan pada permukaan media klise, sehingga dengan menggunakan alat tersebut dapat diperoleh lapisan tinta yang tipis dan merata. *Roller* ini terbuat dari bahan karet sintesis yang tahan terhadap reaksi minyak, memiliki permukaan yang halus dan rata, biasanya tersedia dalam berbagi ukuran panjang diameternya sesuai yang dibutuhkan.

Roller yang baik adalah yang rata tidak melengkung. Roll yang akan dipakai harus disesuaikan ukurannya dengan lebar media yang akan ditinta. Fungsi rol adalah seperti kuas yakni untuk menintai, untuk garis kecil bisa digunakan ukuran yang kecil. Setelah dipakai rol harus dicuci bersih dan jangan sampai tergores.



Gambar 2.3 Roller
(Sumber: Foto Dokumentasi Penulis)

1. Pisau Cukil

Secara tradisional pisau dipakai sebagai alat untuk atau mencukil blok kayu, pisau ini terdiri dari beberapa macam bentuk dan ukuran yang cara pemakaiaannya tergantung pada kebutuhan.

Pisau sebagai alat cukil kayu dapat dibedakan menurut bentuknya, yaitu

viener (V), *gouge (U)*, *knife*, dan *chisel*. Alat ini mempunyai berbagai ukuran. Perbedaan bentuk ini dimaksud agar dapat memberikan kemungkinan pilihan dalam penggunaannya. Jeni (V) Berfungsi menggantikan pisau untuk membentuk garis, meskipun mempunyai karakter yang berbeda. Sedangkan jenis (U) bentuknya yang bulat akan menghasilkan efek cukilan yang berbeda dengan jenis (V). alat cukil ini tidak hanya digunakan untuk kayu, namun bisa digunakan untuk mencukil limenoleum.



Gambar 2.4 Pisau Cukil

(Sumber : Foto Dokumentasi Penulis)

1. Penggaris

Digunakan untuk mengukur ukuran kertas dan *hardboard*

Gambar 2.5 Penggaris

(Sumber: <https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:AND9GcTWsKVdSyh862wh3riEIHexP72Jathv3GMCA&usqp=CAU>)

2. *Scraper*

Scraper merupakan suatu alat sejenis palet (bahan dari logam tipis) yang mempunyai fungsi untuk mengambil dan mengelola tinta yang akan digunakan untuk memberi warna pada blok kayu . tinta pada umumnya sebelum digunakan masih keadaan kental, oleh karena itu perlu diencerkan dengan dicampur minyak cat atau terturpentine engolahan ini dilakukan di atas permukaan lembaran kaca atau benda yang rata dan tidak menyerap minyak. *Scraper* atau palet ini mempunyai ukuran yang bermacam- macam, dari yang kecil, sedang dan besar tergantung penggunaannya.

Gambar 2.6 *Scraper*

(Sumber: <https://encryptedbno.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT2KXw18w9zEyVgI86lQM2PtvH2nN6JZIRQAXT3HSZObeTRPICvdsOXr8&as=10>)

3. Pensil

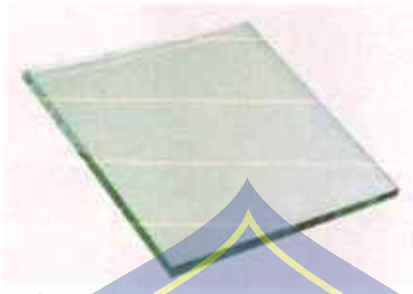
Pensil digunakan untuk menggambar kerja (mendesain) selain itu juga digunakan untuk menandai ukuran dan memindahkan gambar pola pada benda kerja, pensil ada beberapa jenis, ukuran dari keras dan lunak.



Gambar 2.7 Pensil

(sumber: <https://images.app.goo.gl/jWosX6lbRRPnvUhx8>)

4. Kaca



Digunakan sebagai media untuk mengelola tinta sebelum dihantarkan ke plat atau acuan cetak. Tinta ditorehkan pada kaca untuk diproses.

Gambar 2.8 Kaca

(sumber: https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GeSxRIlkpcSuFXTkWSvCZUZKkM9ASrhyl-u6_w&usqp=CAU)

B. Bahan

1. Tinta Cetak

Yang dimaksud dengan tinta adalah untuk mencetak karya grafis, khususnya tinta cetak untuk relief print. Biasanya tinta yang dikenal untuk mencetak karya ukil kayu adalah tinta berbasis minyak. Bahan tinta ini dapat diperoleh di toko bahan tinta cetak. Cat ini dikemas dalam bentuk kaleng atau tube yang dikenal sebagai tinta *letterpress*.

Untuk bahan pengencer dipergunakan minyak terpetine atau minyak cat. Cat ini biasanya mempunyai proses pengeringan agak lama, memerlukan waktu kurang lebih 5 jam. Untuk mempercepat pengeringannya maka dapat digunakan bahan pengering dengan cara ditambahkan bahan pengering dry pastel oil.

Cat minyak (tinta cetak) ini mempunyai kepekatan yang tinggi, sehingga

mampu untuk menutup warna lain yang di bawahnya. Penggunaan minyak pengencer jangan terlalu banyak, karena akan mengganggu proses percetakan (hasil cetakan jemblok). Penggunaan pengering akan memberikan pengeringan memakan waktu 45 menit, sehingga tidak perlu menunggu untuk memberi warna berikutnya.

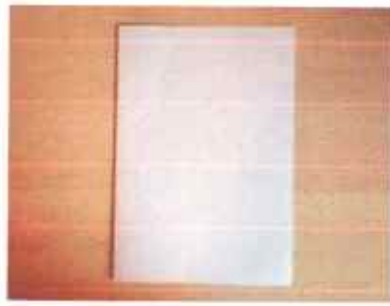


Gambar 3.1 Tinta cetak

(sumber: https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSzcdH74UgbahrbfA4HYjcszoUEHRuuO-vw_Q&usqp=CAU)

2. Kertas

Kertas yang digunakan untuk mencetak dapat disesuaikan dengan pemakaiannya. Untuk proses reproduksi gosokan dapat menggunakan kertas tipis, sedangkan untuk proses reproduksi melalui tekanan dapat menggunakan kertas yang tebal. Dari pemakaian kedua kertas tersebut yang penting adalah keuletannya, sehingga bila digosok atau ditekan tidak mudah sobek. Kertas memiliki permukaan yang halus, sehingga tinta dapat merata, dan memiliki daya serap tinggi. Ada jenis kertas yang tipis namun mempunyai keuletan yang tinggi yaitu kertas “tela”. Bentuknya yang tipis dan mempunyai daya serap tinggi.



Gambar 3.2 Kertas

(Sumber: https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQlpgTPWykRv_4HhO1WdSvCIWrbmGR_GW1yKue72EcPCOAbvMPzd9TPmT_A&s=10)

3. Amplas

Untuk membersihkan dan menajamkan permukaan pisau cukil.

Gambar 3.3 Amplas

(Sumber: <https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcShyGieb58Q-VPY85x6Gmswrv0m6LFXjwxWmw&usqp=CAU>)

4. Hardboard

Digunakan sebagai pembuat klise, dimana pembuatan klise adalah prinsip utama dalam seni grafis. Media *hardboard* dipilih karena memiliki tekstur hasil cetakan yang berbeda dari hasil cetakan pada lainnya, dimana akan memberikan kesan alami dan hidup tersendiri.



Gambar 3.4 *Hardboard*
(Sumber: foto dokumentasi Peneliti)

5. Solar

Pembersih sisa cat pada permukaan kayu dengan menggunakan solar. Solar merupakan bahan bakar minyak hasil sulingan dari minyak bumi mentah yang sifatnya sebagai pelarut. Selain itu solar juga mudah di dapat dan harganya lebih ekonomis dibandingkan bahan bakar minyak lainnya.



Gambar 3.5 Solar

(sumber: <https://encryptedtbn.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTYxTPHyotpfOoEtUjPVSk34wJkItx6iV5Tuw&usqp=CAU>)

7. Proses Mencetak Teknik Cukil Kayu

Proses kerja yang dimaksud, terdiri dari 3 (tiga) tahap, dimulai dari pembuatan sketsa gambar di atas kertas transparan atau kertas kalkir, maupun pembuatan rancangan modul gambar langsung pada plat atau acuan cetak, kemudian proses cukil dan yang terakhir adalah proses cetak. Langkah-langkahnya adalah:

1. Tahap awal yang harus dikerjakan adalah pembuatan rancangan gambar, yang biasa disebut sketsa atau gambar acuan. Proses menggambar dapat dilakukan di atas kertas transparan atau kalkir terlebih dahulu, baru direkatkan pada plat atau acuan cetak, ataupun langsung digambar pada plat atau acuan cetak. Teknik menggambar dapat dilakukan secara manual, menggunakan pensil atau *dermatograph* putih, atau berupa hasil *print-out* komputer, baru kemudian dijiplak atau ditempelkan pada plat atau acuan cetak yang diinginkan.
2. Setelah selesai membuat gambar acuan, dapat dilanjutkan dengan proses cukil. Namun jika pembuatan sketsa gambar dilakukan di atas kertas transparan atau kertas kalkir, maka kertas tersebut harus direkatkan terlebih dahulu ke plat atau acuan cetak yang akan dicukil. Material yang digunakan untuk mencukil adalah pisau cukil. Teknik mencukil ini hendaknya memperhatikan arah serat papan kayu (MDF), harap berhati-hati dikarenakan kondisi mata pisau cukilnya tajam. Mata pisau yang tajam akan membuat bekas cukilan menjadi bersih dan jelas. Bagian yang tidak akan dicetak atau tidak digunakan untuk menghantarkan tinta (bagian negatif) akan dicukil dengan menggunakan pisau cukil, sedangkan bagian yang akan dicetak (bagian positif) akan tetap sejajar dengan permukaan plat atau acuan cetak.
3. Setelah selesai dicukil, maka plat atau acuan cetak terlihat memiliki permukaan yang dalam seperti relief. Sebelum memulai proses cetak, plat atau acuan cetak diberi garis batas dengan menggunakan pensil, fungsinya

agar proses cetak akurat.

4. Selanjutnya proses cetak dapat dimulai. Pertama-tama ambil tinta secukupnya dengan alat bantu yang dinamakan kape. Letakkan tinta tersebut di atas permukaan kaca yang berfungsi sebagai landasan untuk mengolah tinta.
5. Kemudian ratakan tinta tersebut untuk diproses dengan menggunakan rol karet.
6. Setelah tinta selesai diproses, pindahkan tinta tersebut pada permukaan plat yang akan dicetak dengan bantuan rol karet. Pastikan tinta tersebut merata ke seluruh permukaan plat atau acuan cetak.
7. Apabila tinta telah merata ke seluruh permukaan plat atau acuan cetak yang timbul, maka proses cetak dapat mulai dikerjakan. Letakkan plat atau acuan cetak di atas selembar kertas yang bersih yang berfungsi sebagai alas kerja. Kemudian tempelkan kertas yang akan dicetak di atas plat atau acuan cetak.
8. Proses cetak plat ke kertas dengan menggunakan *etching machine*, *hand press*. Namun apabila tidak mempunyai salah satu dari alat tersebut, ada cara yang lebih sederhana lagi yaitu digosok dengan sendok, atau bahkan hanya diratakan dengan tangan saja. Pastikan sendok tersebut digosok merata ke seluruh permukaan kertas, sehingga diperoleh hasil cetak yang maksimal. Apabila kurang kurang merata, hasil akan menjadi kurang jelas sehingga cepat kering atau hanya dengan didiamkan saja untuk sementara waktu.
9. Setelah mencetak, agar plat atau acuan cetak tersebut dapat digunakan

kembali untuk mencetak di lain waktu, segera cuci plat tersebut dengan air dan minyak tanah untuk menghilangkan gumpalan-gumpalan tinta yang menempel di sela-sela permukaan plat.

10. Apabila dalam proses cetak terdapat hambatan, misalnya hasil cetak lama-lama kurang jelas dan kurang tajam, mungkin ada gumpalan tinta yang membuat plat tersumbat. Jadi lakukan pembersihan plat terlebih dahulu dengan air dan minyak tanah. Setelah plat tersebut kering, proses cetak dapat dilanjutkan kembali.

8. Faktor-fakto yang Mempengaruhi Berkarya Seni Grafis TekniK Cukil Kayu

Secara umum, factor-faktor yang mempengaruhi siswa yang berkarya seni dikelompokkan atas dua yaitu factor internal dan eksternal.

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri mahasiswa itu sendiri, yaitu kebutuhan atau dorongan atau motif untuk berprestasi. Adapun kondisi internal yang mungkin dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkarya seni, yaitu faktor bakat, suasana perasaan dan motivasi diri.

a. Bakat

Bakat adalah dasar (kepandaian, sifat dan pembawaan) yang dibawadari lahir (Kamus Besar Bahasa Indonesia,1989:70). Menurut Guilford (1959) “bakat merupakan bertalian dengan kecakapan melakukan sesuatu”.

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi dalam kehidupannya dan bermanfaat jika telah dipelajari dan dilatih. Bakat

merupakan kelebihan/keunggulan alamiah yang melekat pada menjadi perbedaan diantara kita dengan orang lain.

b. Suasana Hati/Perasaan

Suasana perasaan turut mempengaruhi keadaan minat untuk melakukan sesuatu, baik itu dalam kondisi senang/gembira, sedih, pusing terhadap suatu masalah dan dan emosional lainnya sehingga seseorang akan sulit konsentrasi/berkarya mengembangkan kreativitasnya. Namun demikian, pengaruh minat akibat suasana hati tersebut hanya bersifat sementara dan dapat berubah kapan saja tergantung dari kondisi yang dihadapi seseorang.

c. Motivasi Diri

1. Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu;
2. "Usuha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya untuk mendapat kepuasan dengan perbuatannya" (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989:70).

Alasan mengapa perlu motivasi adalah raja tujuan, mempunyai arah dan terkendali, serta ada dasar untuk berbuat. Dengan adanya motivasi dalam diri seseorang akan memberikan dorongan yang kuat terhadap minat dalam bertindak atau berkrativitas sesuai apa yang diinginkan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Porwanto dalam Thobroni (2015) membagi faktor eksternal meliputi hal-hal sebagai berikut :

a. Lingkungan Kampus/Lingkungan Pendidikan

Lingkungan kampus adalah salah satu tempat mahasiswa belajar dan mengembangkan kreativitasnya dan turut mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Faktor yang mempengaruhi dalam lingkungan ini yaitu dosen, kurikulum, serta sarana dan prasarana yang ada.

b. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan kreativitas seseorang yang meliputi cara orang tua, mengembangkan kreativitas anaknya, relasi antara anggota keluarga dan perhatian orang tua merupakan hal paling utama yang mempengaruhi tingkat kreativitas dan prestasi seorang anak.

c. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan sejumlah komponen yang terdapat di sekitar tempat tinggal mahasiswa tersebut, baik itu lingkungan tempat tinggal maupun lingkungan pergaulan seorang anak. Hal ini juga turut mempengaruhi prestasi seorang anak, khususnya terhadap minat untuk berkreaitivitas.

d. Alat dan Bahan

Berkarya grafis teknik cetak cukil kayu merupakan proses yang membutuhkan kegiatan mental yang tinggi. Untuk mencapai prestasi belajar berkarya cetak cukil kayu yang tinggi, seseorang harus mempunyai fasilitas yang memadai sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah seni rupa. Alat dan bahan menjadi sarana baginya untuk berkarya dengan tenang dan nyaman.

B. Kerangka Pikir



Gambar 4.1 Skema Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis penelitian

Pada dasarnya penelitian dibagi menjadi dua jenis, yakni penelitian dasar dan penelitian terapan, dimana penelitian dasar atau penelitian murni adalah pencarian terhadap sesuatu karena ada perhatian dan keingintahuan terhadap hasil suatu aktivitas. Sedangkan “penelitian terapan adalah penyelidikan yang hati-hati, sistematis dan terus menerus terhadap suatu masalah dengan tujuan untuk digunakan dengan segera untuk keperluan tertentu” (Nasir, 1985:28). Pembagian jenis penelitian ini didasarkan pada penggunaan hasil dari penelitian tersebut.

Jenis penelitian berdasarkan taraf penelitian terbagi atas penelitian deskriptif dan penelitian inferensial. Penelitian deskriptif merupakan penelitian hanya menggambarkan keadaan objek tanpa pengujian hipotesis, namun terdapat analisis kualitatif. Sedangkan penelitian inferensial merupakan penelitian dimana penarikan kesimpulan dilakukan dengan pengujian hipotesis.

Berdasarkan penjabaran tersebut diketahui bahwa jenis penelitian yang akan dilakukan merupakan jenis penelitian deskriptif. Sesuai fakta yang ditemukan di lapangan dengan memberikan kontribusi inspirasi inovasi terhadap proses berkarya menggunakan teknik cukil bagi mahasiswa program seni rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar .

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dipahami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistic dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus alamiah dan mengfungsikan sebagai metode alamiah. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses teknik cukil Mahasiswa Semester V Prodi Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 5.1 Skema Desain Penelitian

B. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi penelitian

Menurut Sugiyono (2016:80) mendefenisikan “populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas atau

karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya untuk dijadikan sumber data dalam suatu penelitian”.

Populasi penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar semester V yaitu sebanyak 55 orang.

Tabel 2.1 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa

No	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	38	17	55

b. Sampel penelitian

“Subjek penelitian merupakan tempat variabel melekat. Subjek penelitian adalah tempat dimana data variabel penelitian diperoleh”(Arikunto,2010). Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2012:64) “*purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”.

Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi social yang di teliti. Sampel Dalam penelitian ini adalah 6 orang.

C. Defenisi Operasional Variabel

Adapun variabel dalam penelitian ini hanya terdiri dari satu variabel yang disebut variabel tunggal yaitu proses teknik cukil Mahasiswa Semester V Prodi Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

D. Instrumen Penilaian

Arikunto (2013:192) menyebutkan bahwa “instrument penilaian adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode”.

a. Proses

Beberapa jenis yang di maksudkan ialah mungkin menggunakan waktu,ruang, keahlian atau sumber daya lainnya, yang menghasilkan.

b. Teknik Cukil (*wood cut*)

“Merupakan cetak relief atau cetak tinggi yang menggunakan kayu sebagaiacuan cetak” (Marianto,1998:7)

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut sutopo dan Arief (2010:40) “teknik pengumpulan data yaitu dapat diperoleh dengan cara wawancara, kuesioner, catatan pengamatan, pengambilan foto, perekam audio video, dan sebagainya”. Adapun teknik yang dipergunakan

a. Observasi

Teknik obsevasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti, observasi ini dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap kegiatan mahasiswa dalam *woodcut* seni grafis.

b. Dokumentasi atau Foto

Langkah-langkah dokumentasi dilakukan dengan melihat dokumen yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan mengambil gambar dengan cara memotret guna mendapatkan dokumentasi tentang “Proses Berkarya Seni Grafis Dengan Menggunakan Teknik Cukil Pada Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar” dokumentasi (pengambilan gambar) dilakukan saat kegiatan tes praktek dalam proses mencetak teknik cukil. Hasil cukil yang kemudian dinilai A sampai E.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti menggunakan teknik analisis yang dikemukakan oleh Basrowi (2008:209) “mencakup tiga kegiatan yang bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi”.

Proses analisis dimulai dengan menelaah seluruh data yang berasal dari observasi, wawancara, dokumentasi pribadi dan dokumentasi resmi. Langkah berikutnya adalah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan membuat abstrak yang jelas, yaitu dengan membuat rangkuman, satuan-satuan dan kategori, tahap akhir dari analisis data ini adalah mengadakan pemeriksaan.

Proses analisis data mengenai proses teknik cukil Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, dilakukan dengan cara menelaah data yang bersifat umum yang ada dalam sumber kepustakaan mengenai pengertian proses, serta mengetahui proses teknik cukil. Setelah data tersebut direduksi kembali diperiksa keabsahannya, kemudian dikondirmasikan kembali pada responden untuk memperkuat hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan penyajian hasil temuan penelitian yang telah dilakukan dilapangan pada penelitian mengenai Proses Berkarya Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik Cukil pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam penelitian ini tidak menggunakan data kuantitatif melainkan menggunakan data kualitatif. Data yang telah diolah dan dianalisis disajikan dalam bentuk deskriptif yaitu oenggambaran data secara apa adanya berdasarkan kenyataan yang ada dilapangan, sesuai indicator dan variabel penelitian.

Berdasarkan rincian masalah yang telah diajukan peneliti meliputi: Bagaimana Proses Berkarya Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik Cukil pada Mahasiswa Prod Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar, alat apa saja yang diguanakan dalam Proses Berkarya Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik Cukil pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar.

1. Alat dan bahan yang digunakan dalam Proses Berkarya Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik Cukil pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar.

Alat dan bahan merupakan perlengkapan yang digunakan dalam proses berkasya seni grafis teknik cukil, dan sangat penting karena dengan adanya alat dan bahan maka mempermudah siswa dalam melakukan proses

pembuatan sehingga sehingga dapat berjalan dengan lancar. Di samping itu tiap-tiap jenis alat dan bahan yang digunakan memiliki fungsi yang berbeda-beda. Jadi mahasiswa perlu pemahaman terhadap pemakaian alat dan bahan yang digunakan, diharapkan memanfaatkan alat dan bahan sesuai fungsinya.

Adapun peralatan yang digunakan dalam pembuatan seni grafis yakni sendok, *roller*, pisau cukil, penggaris, pensil, *hardboard*, kertas, tinta cetak.

2. Proses Berkarya Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik Cukil pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar

Proses berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik cukil pada mahasiswa prodi pendidikan seni rupa universitas muhammadiyah makassar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh para siswa dalam mewujudkan ide atau gagasan melalui bahan yang telah disediakan sehingga menghasilkan hasil karya seni grafis teknik cukil.

Proses kerja yang dimaksud, terdiri dari 3 (tiga) tahap dimulai dari pembuatan sketsa gambar di atas kertas transparan atau kertas kalkir, maupun pembuatan rancangan modul gambar langsung pada palat atau acuan cetak, kemudian proses cukil dan yang terakhir adalah proses cetak.

Langkah-langkahnya adalah :

1. Tahap awal yang harus dikerjakan adalah pembuatan rancangan gambar, yang biasa disebut sketsa atau gambar acuan. Proses menggambar dapat dilakukan di atas kertas transparan atau kalkir terlebih dahulu, baru direkatkan pada plat atau acuan cetak, ataupun langsung digambar pada

plat atau acuan cetak. Teknik menggambar dapat dilakukan secara manual, menggunakan pensil atau *dermatograph* putih, atau berupa hasil *print-out* komputer, baru kemudian dijiplak atau ditempelkan pada plat atau acuan cetak yang diinginkan.

2. Setelah selesai membuat gambar acuan, dapat dilanjutkan dengan proses cukil.

Namun jika pembuatan sketsa gambar dilakukan di atas kertas transparan atau kertas kalkir, maka kertas tersebut harus direkatkan terlebih dahulu ke plat atau acuan cetak yang akan dicukil. Material yang digunakan untuk mencukil adalah pisau cukil. Teknik mencukil ini hendaknya memperhatikan arah serat papan kayu (MDF), harap berhati-hati dikarenakan kondisi mata pisau cukilnya tajam. Mata pisau yang tajam akan membuat bekas cukilan menjadi bersih dan jelas. Bagian yang tidak akan dicetak atau tidak digunakan untuk menghantarkan tinta (bagian negatif) akan dicukil dengan menggunakan pisau cukil, sedangkan bagian yang akan dicetak (bagian positif) akan tetap sejajar dengan permukaan plat atau acuan cetak.

3. Setelah selesai dicukil, maka plat atau acuan cetak terlihat memiliki permukaan yang dalam seperti relief. Sebelum memulai proses cetak, plat atau acuan cetak diberi garis batas dengan menggunakan pensil, fungsinya agar proses cetak akurat.

4. Selanjutnya proses cetak dapat dimulai. Pertama-tama ambil tinta secukupnya dengan alat bantu yang dinamakan kape. Letakkan tinta tersebut di atas permukaan kaca yang berfungsi sebagai landasan untuk mengolah tinta.

5. Kemudian ratakan tinta tersebut untuk diproses dengan menggunakan rol karet.
6. Setelah tinta selesai diproses, pindahkan tinta tersebut pada permukaan plat yang akan dicetak dengan bantuan rol karet. Pastikan tinta tersebut merata ke seluruh permukaan plat atau acuan cetak.
7. Apabila tinta telah merata ke seluruh permukaan plat atau acuan cetak yang timbul, maka proses cetak dapat dimulai dikerjakan. Letakkan plat atau acuan cetak di atas selembar kertas yang bersih yang berfungsi sebagai alas kerja. Kemudian tempelkan kertas yang akan dicetak di atas plat atau acuan cetak.
8. Proses cetak plat ke kertas dengan menggunakan *etching machine*, *hand press*. Namun apabila tidak mempunyai salah satu dari alat tersebut, ada cara yang lebih sederhana lagi yaitu digosok dengan sendok, atau bahkan hanya diratakan dengan tangan saja. Pastikan sendok tersebut digosok merata ke seluruh permukaan kertas, sehingga diperoleh hasil cetak yang maksimal. Apabila kurang merata, hasil akan menjadi kurang jelas dan kurang tajam. Setelah selesai dicetak, hasilnya dapat digantungkan sehingga cepat kering atau hanya dengan didiamkan saja untuk sementara waktu.
9. Setelah mencetak, agar plat atau acuan cetak tersebut dapat digunakan kembali untuk mencetak di lain waktu, segera cuci plat tersebut dengan air dan minyak tanah untuk menghilangkan gumpalan-gumpalan tinta yang menempel di sela-sela permukaan plat.

10. Apabila dalam proses cetak terdapat hambatan, misalnya hasil cetak lama- lama kurang jelas dan kurang tajam, mungkin ada gumpalan tinta yang membuat plat tersumbat. Jadi lakukan pembersihan plat terlebih dahulu dengan air dan minyak tanah. Setelah plat tersebut kering, proses cetak dapat dilanjutkan kembali.

B. Pembahasan

1. Proses Berkarya Seni Grafis Menggunakan Teknik Cukil pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan tentang proses berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik cukil pada mahasiswa prodi seni rupa, adapun faktor penghambat pada penelitian ini adalah kurang perhatian Mahasiswa pada persiapan alat dan bahan sehingga menghambat proses penelitian, tapi bisa di atas sehingga penelitian berjalan dengan lancar, penelitian ini dapat dilakukan beberapa tahap yaitu 1) persiapan alat dan bahan teknik cukil (*woodcut*) 2) proses teknik cukil yang terdiri dari a) pembuatan sketsa gambar b) proses cukil c) proses cetak d) hasil karya yang dibuat sudah selesai 3) hasil akhir proses teknik cukil (*woodcut*).

Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut :

a. Persiapan alat dan bahan teknik cukil

Peralatan untuk teknik cukil sangat beragam tergantung pada kebutuhan masing-masing. Peralatan dan bahan yang digunakan pada penelitian ini harus disesuaikan untuk mencapai kualitas dan kuantitas yang diharapkan. Adapun peralatan dan bahannya yakni sendok, roll karet, pisau cukil, penggaris, pensil, *hardboard*, kertas, tinta cetak. Demikian peralatan

dan bahan yang harus diperisapkan dalam proses teknik cukil karena apabila bahan tidak lengkap maka tidak akan berjalan lancar.

1. *Hardboard*

Digunakan sebagai pembuat klise, dimana pembuatan klise adalah prinsip utama dalam seni grafis. Media *hardboard* dipilih karena memiliki tekstur hasil cetakan yang berbeda dari hasil ,cetakan pada lainnya, dimana akan memberikan kesan alami dan hidup tersendiri.

Gambar 6.1 *Hardboard*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Pisau Cukil

Secara tradisional pisau cukil dipakai sebagai alat untuk atau mencukil blok kayu, pisau ini terdiri dari beberapa macam bentuk dan ukuran yang cara pemakaiannya tergantung pada kebutuhan.

Pisau sebagai alat cukil kayu dapat dibedakan menurut bentuknya, yaitu *viener* (V), *gouge* (U), *knife*, dan *chisel*. Alat ini mempunyai berbagai ukuran. Perbedaan bentuk ini dimaksud agar dapat memberikan kemungkinan pilihan dalam penggunaannya. Jeni (V) Berfungsi menggantikan pisau untuk membentuk garis, meskipun mempunyai

karakter yang berbeda. Sedangkan jenis (U) bentuknya yang bulat akan menghasilkan efek cukilan yang berbeda dengan jenis (V). alat cukil ini tidak hanya digunakan untuk kayu, namun bisa digunakan untuk mencukil limenoleum.



Gambar 6.2 Pisau Cukil
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Pulpen

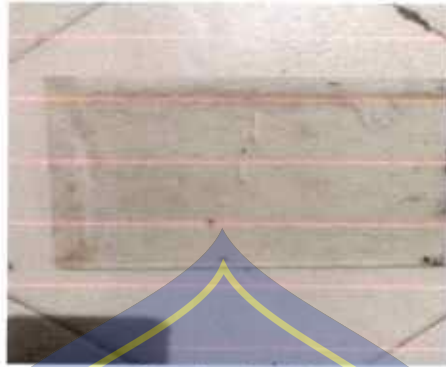
Digunakan untuk membuat modul gambar (desain) pada acuan cetak atau plat. Selain itu juga digunakan untuk menandai ukuran serta memindahkan modul gambar yang dibuat di *hardboard*.



Gambar 6.3 Pulpen
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Kaca

Digunakan sebagai media untuk mengelola tinta sebelum dihantarkan ke plat atau acuan cetak. Tinta ditorehkan pada kaca untuk diproses.



Gambar 6.4 Kaca
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. Tinta Cetak

Sebagai bahan pewarna untuk mencetak *hardboard*, tinta cetak yang digunakan di percetakan, bentuknya kental.

Gambar 6.5 Tinta Kaca
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6. Roll Karet

Berfungsi untuk menghantarkan cat atau tinta dari kaca setelah mengalami proses pengolahan. Ke permukaan plat yang timbul atau yang akan dicetak. Alat ini terbuat dari karet dengan pegangan plastic, kayu, ada pula yang besi.



Gambar 6.6 Roll Karet
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. Proses Pembuatan Karya Seni Grafis *Woodcut*

1. Pembuatan rancangan Gambar atau Desain Oleh Mahasiswa

Berdasarkan observasi bahwa dalam pembuatan desain ini mahasiswa sebelumnya reverensi gambar ditentukan oleh dosen yang bersangkutan, setelah dosen bersangkutan memilih salah satu reverensi gambar kemudian mahasiswa melanjutkan proses menggambar.



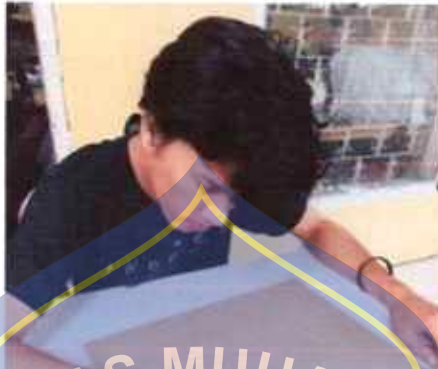
Gambar 7.1 Proses Menggambar Desain
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Proses Gabar pada *Hardboard*

Proses menggambar dapat dilakukan di atas kertas transparan atau kalkir terlebih dahulu, baru direkatkan pada plat atau acuan cetak, atupun

langsung digambar pada plat atau acuan cetak.

Teknik menggambar dibawah ini merupakan langsung di gambar pada *hardboard*.



Gambar 7.2 Proses Gambar pada *Hardboard*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Proses Cukil

Setelah itu gambar di *hardboard* dicukil dengan menggunakan alat pisau cukil. Ada beragam jenis mata pisau yang menghasilkan efek goresn berbeda. Bagian yang tidak tercukil yang mencetakkan cat ke atas media, dan bagian cukilan membuat media tidak tersentuh cat. Proses mecukil kayu dilakukan perorangan.



Gambar 7.3 Proses Cukil
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Proses Cetak

Langkah-langkah proses cetak yang dilakukan oleh mahasiswa seni rupa Universitas Muhammadiyah Makassar dalam proses berkarya seni grafis teknik cukil sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa menyajikan papan kayu *hardboard* yang sudah di cukil



Gambar 8.1 Papan Kayu *Hardboard* yang Sudah di cukil
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- 2) Menyiapkan kertas untuk mencetak hasil dari cukilan kayu
(*hardboard*)



Gambar 8.2 Menyiapkan Kerta
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- 3) Mengambil tinta secukupnya



Gambar 8.3 Mengambil Tinta
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- 4) Kemudian meratakan tinta tersebut untuk di proses dengan menggunakan rol karet. Pastikan tinta tersebut merata ke seluruh permukaan cetak.



Gambar 8.4 Proses Meratakan Tinta
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- 5) Kemudian menempelkan kertas yang akan dicetak di atas *hardboard* yang sudah di roll. Proses cetak ke kertas dengan

menggunakan salah satu cara yang sederhana diratakan dengan sendok.



Gambar 8.5 Diratakan dengan Sendok
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- 6) Bila sudah cukup angkat kertas dari kayu cukilan secara perlahan.



Gambar 8.6 Proses Mengangkat Kertas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7) Hasil karya mahasiswa



Gambar 8.7 Salah satu Hasil Karya Mahasiswa
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Hasil Karya Seni Grafis Menggunakan Teknik Cukil pada Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar

Manusia telah diciptakan dengan kelengkapan lima panca indera yang membuat manusia mampu menelaah dan menerjemahkan nilai-nilai yang ada. Salah satu nilai dan bahasa yang mampu diterjemahkan oleh lima panca indera kita adalah keindahan (estetika), jadi secara tidak langsung ketika ingin menciptakan suatu karya seni, nilai keindahan (estetika) menjadi salah satu patokan dan pertimbangan utama. Berdasarkan hal tersebut lahirlah kata apresiasi. Apresiasi sendiri dapat disimpulkan sebagai sebuah penilaian terhadap kualitas karya seni dengan sisi keindahan sebagai unsur penilaian utamanya. Namun sebuah penilaian tidak hanya dapat diukur dan sisi kualitas keindahannya saja tapi juga dapat dinilai dari beberapa aspek penunjang lainnya. Kualitas sendiri merupakan sebuah ukuran akan tingkat baik buruknya sesuatu atau dengan kata lain dapat diartikan sebagai taraf atau kadar dalam sebuah penilaian.

Penelitian sendiri tertarik untuk mengaplikasikan pembelajaran seni grafis

menggunakan teknik cukil pada mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar, penelitian akan kualitas karya ini pun akan dipaparkan dalam bentuk penjabaran angka-angka yang berpatokan pada penilaian yang telah mereka dapatkan yang terdiri dari penilaian integritas atau kelengkapan (*integrity*), harmoni (*harmony*), kecemerlangan (*clarity*). Untuk mengetahui pembelajaran seni grafis menggunakan teknik cukil pada mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar penjelasannya dapat dipaparkan sebagai berikut :

a. Harmoni (*harmony*)

Harmoni dalam seni rupa adalah kesatuan pola dalam satu bidang dan mengutamakan aspek keselarasan antar unsur rupa di dalamnya, mempertimbangkan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan yang saling mengisi satu sama lainnya.

Dengan melihat dan mengamati hasil karya dari mahasiswa semester V seni rupa Universitas Muhammadiyah Makassar dengan cukup baik, dimana 57% mahasiswa sudah mampu menghasilkan karya selaras dengan komposisi baik itu dari segi keselarasan bentuk dan komposisi karya yang dihasilkan. Dan 43% di antaranya masih ada kesulitan yang dialami sedikit kesulitan untuk menentukan bentuk komposisi dan keselarasan baik itu dari segi keselarasan kerapian pada saat memukul dan keselarasan bentuk sehingga penilaian kualitas karya dari aspek harmoni masih kategorikan cukup atau berada pada kisaran standar



Gambar 9.01 Karya mahasiswa yang memiliki tingkat harmoni yang baik
(Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti)



Gambar 9.1 Karya mahasiswa yang memiliki tingkat harmoni yang kurang baik
(Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti)

b. Integritas atau Kelengkapan (*integrity*)

Integritas adalah suatu sikap yang melekat pada diri seseorang yang membuat individu mampu bekerja secara utuh, terampil, serta tidak mudah terpecah antara sikap dan perbuatan. Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran yang dilaksanakan pada mahasiswa semester V sudah dapat dinyatakan berhasil, hal ini dapat terlihat dari apa yang dituangkan ke dalam karya. Dimana masing-masing individu mampu membuat karya seni grafis teknik cukil dengan keinginan dan imajinasinya. Dilihat dari karya yang dihasilkan secara keseluruhan berdasarkan integrasinya sekitar 71% mahasiswa semester V sudah memiliki tingkat integritas yang baik dalam berkarya dan 29% diantaranya tingkat integritasnya yang dimiliki berada pada nilai-nilai standar.



(a) Baik



(b) cukup baik

Gambar 9.2 Hasil karya seni grafis teknik cukil semester V pendidikan seni rupa Universitas Muhammadiyah Makassar
(Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti)

c. Kecemerlangan (*clarity*)

Kecemerlangan berarti keindahan atau keelokan. Dan Keindahan atau keelokan yang di nilai adalah hasil karya yang dihasilkan mahasiswa. Berdasarkan pengamatan pada karya mahasiswa dengan mengukur tingkat keberhasilan aspek kecemerlangan, karya yang dihasilkan oleh mahasiswa semester V seni rupa Universitas Muhammadiyah Makassar menghasilkan persentase yang sangat baik yaitu 85% sudah memiliki yang baik dari aspek ini, dan 14% di antaranya masih berada pada kisaran nilai dibawah rata-rata pencapai nilai pada aspek kecemerlangan suatu karya.



Gambar 9.03 Mahasiswa yang memilki tingkat kecemerlangan yang baik
(Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti)



Gambar 9.3 Mahasiswa yang memiliki tingkat kecemerlangan yang kurang baik
(Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti)

Berikut beberapa hasil karya mahasiswa semester V prodi pendidikan seni rupa Universitas Muhammadiyah Makassar :

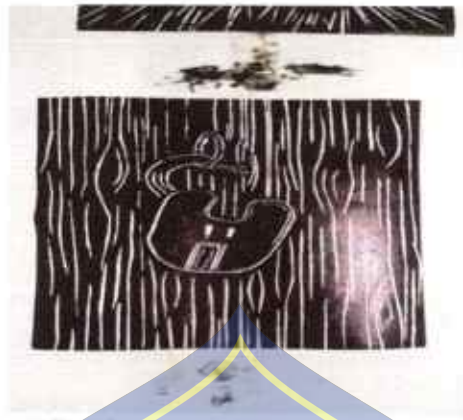
1. Hasil Karya Alief Amirullah



Gambar 11.1 Lampu Lentera
(Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti)

Bisa kita lihat pada karya di atas, mahasiswa membuat gambar lampu lentera sebagai objek utama dan terdapat gambar cahaya pada setiap sisi. Dilihat dari gambarnya menceritakan letak cahaya kuning hangat terasa sorot terangnya penuh asa kelam. Dari segi proposi gambar cukup baik, dan untuk kerapian cetakan sudah baik namun masih perlu ditingkatkan.

2. Hasil Karya Ardiansyah



Gambar 12.1 Lampu Lentera
(Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti)

Seperti dilihat dari gambar di atas menunjukkan gembok sebagai objek utama. Dilihat dari gambar setiap sisi terdapat goresan memanjang. Dilihat dari segi proporsi gambar kurang bagus dan kerapian cetak perlu ditingkatkan lagi.

3. Hasil Karya Kiki Putri



Gambar 13.1 Toples
(Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti)

Seperti yang kita lihat pada gambar diatas toples menjadi objek utama. Dan dilihat dari gambar kiki membuat beberapa goresan tipis pada sisi kanan dan kiri gambar kemudian menambahkan gambar toples sebagai objek

kedua. Dari segi proposi gambar cukup bagus dan untuk kerapian cetak masih perlu ditingkatkan.

4. Hasil Karya Dodi



Gambar 14.1 Teko
(Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti)

Seperti dilihat pada gambar diatas teko menjadi gambar objek utama. Gambar utama merupakan teko orang terdahulu dan teko kedua merupakan teko zaman sekarang. dilihat dari gambar di atas terdapat coretak kotak kota tipis sebagai latar objek utama. Dari segi proporsi gambar bagus dan hasil kerapian cetak juga bagus.

5. Hasil Karya Siti Hanifah Muslimah



Gambar 15.1 Bunga
(Sumber: Foto Dokumentasi Peneliti)

Seperti yang kita lihat pada karya Hanifa, Hanifa menjadikan bunga sebagai objek utama, dan bisa dilihat pada setiap sisi tidak ada tambahan

gambar. Dari segi proporsi gambar sudah cukup baik dan untuk kerapian cetakan masih kurang. Kerapian hasil cetakan hanifah dipengaruhi oleh hasil cukilan yang kurang rapi, sehingga hasil cetakan kurang baik, jadi hasil kerapaian kurang baik.

Tabel 3.1 Penilaian Hasil Karya Seni Grafis Teknik Cukil Semester V Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar

No	Nama/ Hasil Karya	Indikator Penilaian Kualitas Karya			Rata-rata	Kategori
		Integritas (integrity)	Harmoni (harmony)	Kecemerlangan (clarity)		
1	 Alief Amirullah B	85	85	85	85	Baik
2	 Siti Hanifah Muslimah	75	75	80	77	Cukup
3	 Kiki Putri Tazkiah	80	75	85	80	Cukup

4	 Rajab Dermawan	91	95	91	92	Sangat Baik
5	 Dodi Syam Sumantri	85	85	85	85	Baik
6	 Ardiansyah	75	75	75	75	Cukup

Kriteria Penilaian

Kriteria pencapaian Penilaian	Nilai Kualitatif	Nilai Kualitatif
91-100	Sangat baik	4
81-90	Baik	3
75-80	Cukup	2
60-74	Kurang	1

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Proses Berkarya Seni Grafis Dengan Menggunakan Teknik Cukil Pada Mahasiswa Semester V Prodi Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar” maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Proses cetak cukil terdiri dari beberapa tahap, adapun faktor penghambat dalam penelitian ini kurangnya perhatian mahasiswa terhadap persiapan alat dan bahan tapi bisa sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan lancar penelitian ini dapat dilakukan dengan beberapa tahap yakni a) Pembuatan Rancangan Gambar atau Desain Oleh Mahasiswa b) Proses gambar pada *hardboard* c) Proses Cukil d) proses cetak e) hasil akhir proses cetak cukil

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang disimpulkan tersebut, penelitian memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak institusi khususnya Fakultas Keguruan Keguruan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar, diharap memberikan perhatian terhadap peningkatan fasilitas ruangan setiap mata kuliah praktik, dalam rangka meningkatkan minat dan semangat belajar mahasiswa untuk berkarya.
2. Memberikan pelatihan khusus agar mahasiswa mampu menciptakan karya-karya kreatif dan inovatif sehingga pada saat menjadi alumni kelak mampu

menjadi tenaga pengajar yang handal khususnya dibidang grafis teknik cukil

3. Mahasiswa Program Studi Seni Rupa hendaknya perlu banyak latihan, memperhatikan dosen ketika menjelaskan dan menambah wawasan mengenai seni grafis II.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka cipta, Jakarta.
- Aristo Hadi Sutopo dan Adrianus Arief, 2010. *Terampil Mengeloha Data Kualitatif Dengan NVIVl*. Penerbit Pranada Media Group: Jakarta.
- Basrowi& Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Guilford, 1959 *Pengertian Bakat*, <https://www.gurupendidikan.co.id/bakat/>. (Di akses pada tanggal 12 juni 2020)
- Hadayaningrat.1988. *Pengertian Proses* <https://teori-ilmupemerintah.blogspot.com/2011/03/pengertian-proses.html?m=1>(Di akses 26 Mei 2020)
- Mariato, M. Dwi 1998. *Seni Cetak Cukil-Kayu*. Yogyakarta: Penerbit
- Nazir 1988, *Pengertian Penelitian Terapan* <https://penelitianilmia.com/penelitian/penelitian-terapan/> (Di akses 26 Mei 2020)
- Rokhmat, Nur. 2012. *silabus dan RPP Handout Media Pembelajaran Mata Kuliah Seni Grafis 1. Bahan Ajar*. Semarang: Unnes Press
- Subiantoro, Benny. 2015 *Menganal Teknik Cetak Seni Grafis Dalam Mata Pelajaran Kesenian Seni Rupa*. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, Dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- Sastradireja, R.M Tatang, dkk. 1974. *Cipta Karya Jilid I*. bandung: Percetakan Masa Baru.

Tim Pengembangan Ilmu FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan* Bandung: PT. IMPERIAL BHAKTI UTAMA.

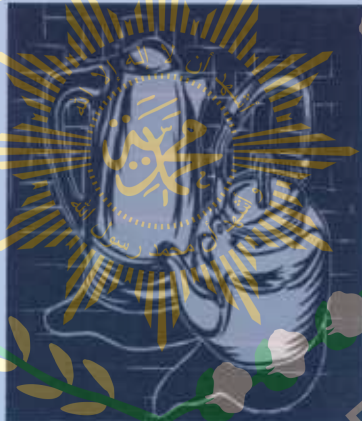
Thobronu, M, 2015. *Belajar dan pembelajaran teori dan praktik*. Yogyakarta: Ar-ruzz media



DOKUMENTASI



HASIL KARYA MAHASISWA





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Aslam

NIM : 10541073214

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	20 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	5 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

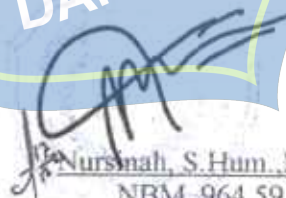
Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 9 Desember 2021

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursnah, S.Hum., M.I.P.
NBM: 964 591

RIWAYAT HIDUP



ASLAM, dilahirkan di Laliko, pada tanggal 24 Januari 1994, anak ketiga dari tiga bersaudara dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan Abd. Rahman dan Halmiah. Penulis mulai masuk kejenjang Pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2001 dan tamat tahun 2007 di SDN Inpres 037

Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Pada tahun yang sama (2007), penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar dan tamat pada tahun (2010). Kemudian pada tahun yang sama 2010, penulis melanjutkan pendidikan kejenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar dan tamat pada tahun 2013. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa S1, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2014