

SEMUT RANGRANG DALAM KARYA SENI GRAFIS



EKI WIRAHMAN

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2020**

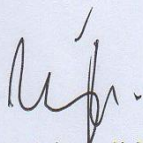
PERSETUJUAN PEMBIMBING
SEMUT RANGRANG DALAM KARYA SENI GRAFIS

Eki Wirahman

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir tentang Semut Rangrang dalam karya *serigraphy* untuk persyaratan wisuda periode Maret 2020 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, Desember 2020

Pembimbing I,



Drs. Ariusmedi, M.Sn.
Nip. 19620602.198903.1.003

Pembimbing II,



Yofita Sandra, S.Pd. M.Pd.
Nip. 19790712.200501.2.004

Abstrak Berbahasa Indonesia dan Inggris

Abstrak

Karya akhir ini memvisualisasikan Semut rangrang dalam bentuk seni grafis, untuk dapat membentuk prilaku sosial. Visualisasi semut rangrang ini diharapkan mampu memberi pengaruh positif, dalam kehidupan diri sendiri dan masyarakat, melalui seni grafis cetak saring (*serigraphy*). Metode dan proses berkarya yang digunakan dalam penciptaan karya, meliputi beberapa tahapan : (1) persiapan; (2) elaborasi; (3) sintesis; (4) realisasi konsep; (5) finising; pembahasan karya seni grafis mencakup visualisasi Semut rangrang. Adapun judul karya yang dihasilkan yaitu : (1)Antri; (2)Kuat; (3)Interaksi; (4)Tanggung jawab; (5)Cerdas; (6)Berusaha; (7)Percaya; (8)Bekerja; (9)Kepedulian; (10)Berbagi;.

Abstract

This final work visualizes the rangrang Ant in the form of graphic art, to be able to shape social behavior. The visualization of the rangrang ant is expected to be able to have a positive influence, on the lives of oneself and society, through graphic print art (*serigraphy*). The methods and processes used in the creation of a work include several stages: (1) preparation; (2) elaboration; (3) synthesis; (4) concept realization; (5) finising; discussion of graphic art works includes visualization of Semr rangrang. The titles of the work produced are: (1) Queuing; (2) Strong; (3) Interaction; (4) Responsibility; (5) Smart; (6) Trying to; (7) Believe; (8) Working; (9)Concern;(10)Sharing;

SEMUT RANGRANG DALAM KARYA SENI GRAFIS

Eki Wirahman¹, Ariusmedi², Yofita Sandra³
Program Studi Seni rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Ekiwirahman1994@gmail.com

This final work visualizes the rangrang Ant in the form of graphic art, to be able to shape social behavior. The visualization of the rangrang ant is expected to be able to have a positive influence, on the lives of oneself and society, through graphic print art (serigraphy). The methods and processes used in the creation of a work include several stages: (1) preparation; (2) elaboration; (3) synthesis; (4) concept realization; (5) finishing; discussion of graphic art works includes visualization of Semr rangrang. The titles of the work produced are: (1) Queuing; (2) Strong; (3) Interaction; (4) Responsibility; (5) Smart; (6) Trying to; (7) Believe; (8) Working; (9) Concern; (10) Sharing;

Kata Kunci : semut rangrang, seni grafis,

A. PENDAHULUAN

Alam diciptakan oleh Allah SWT sebagai tempat tinggal bagi seluruh makhluk hidup dan seluruh isinya mulai dari manusia, hewan serta tumbuhan yang memiliki arti penting serta peran sendiri di dalam kehidupan dan dimanfaatkan untuk keperluan makhluk-Nya. Dari sekian banyak makhluk, hewan adalah penghuni terbanyak yang mendiami alam salah satunya serangga,

Serangga yang hidup dan berkembang biak di atas bumi ini ada sekitar 200 juta jenis serangga, serangga yang hidup di bumi sangatlah banyak dengan beragam

¹Mahasiswa menulis Laporan Karya Akhir Prodi Pend. Seni Rupa untuk wisuda periode Maret 2020

² Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

jenisnya, salah satunya semut. Semut merupakan binatang yang hidup populasinya paling padat di bumi. Semut bisa juga hidup secara berkelompok (berkoloni) seperti halnya sebuah masyarakat yang terorganisir dalam kehidupan dengan tetangganya.

Menurut KBBI (1989: 811) “Semut adalah binatang yang kecil, berjalan merayap hidup secara bergerombol, terdiri dari bermacam jenis. Sedangkan Secara lebih jelas, Irawan harlan (2006:11) mengatakan bahwa semut adalah serangga eusosial yang berasal dari keluarga Formicidae. Bersama lebah dan tawon, semut termasuk ke dalam ordo Himenoptera. Semut terbagi menjadi lebih dari 12.000 kelompok, dengan perbandingan jumlah yang besar dikawasan tropis. Semut dikenal dengan koloni dan sarang-sarangnya yang teratur, yang terkadang terdiri dari ribuan semut perkoloni.

Berkaitan dengan hal di atas Fahrul A (2014:4) Semut rangrang termasuk serangga dalam *ordo Hymenoptera*, famili *Formicidae*. Terdapat 2 spesies semut rangrang yaitu *Oecophylla smaragdina* yang tersebar dari India, Asia Tenggara sampai Australia dan *O. longinoda* yang tersebar di benua Afrika.

Yusdira mengatakan dalam bukunya (2014:12-16) Masyarakat semut terbagi dari beberapa kasta

1. Pejantan.

Pejantan memiliki warna tubuh yang dominan hitam dan bersayap.

Ukurannya hampir sama dengan semut pekerja. Semut jantan mampu hidup selama 3-6 bulan pada fase hidup ini sudah termasuk masa pendewasaan pejantan hingga bisa membuahi betina.

2. Ratu.

Bentuk tubuh ratu umumnya sama dengan semut pekerja, hanya saja ukurannya sedikit lebih besar. Tubuh sang ratu umumnya berwarna coklat kehitaman dengan panjang tubuh sekitar 4 cm. Sang ratu mampu hidup lama, yakni 12-15 tahun. Ratu bertugas sebagai pemimpin dan bertugas membuat koloni semut rangrang. Ratu juga yang menstabiliskan semut pekerja agar bertugas dengan baik sesuai dengan divisi yang sudah ada.

3. Calon Ratu (Ratu Muda).

Berbeda dengan sangratu yang telah melepaskan sayapnya, Calon ratu justru masih memiliki sayap. Warna tubuhnya dominan hijau, dengan lama hidup mencapai enam bulan, calon ratu dihasilkan dari semut ratu utama dan semut pekerja.

4. Pekerja.

Pada dasarnya, semut pekerja didominasi oleh betina yang bertugas menghasilkan telur. Semut pekerja dapat bertahan hidup tujuh tahun.

Berdasarkan beberapa pendapat dan keterangan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa semut merupakan makhluk yang hidup dengan cara bergerombol, semut merupakan serangga yang berasal dari keluarga *Formicidae* yang hidup berkoloni, dan memiliki 12,000 kelompok yang terdiri dari puluhan hingga ratusan ribuan ekor biasanya terdapat beberapa ekor ratu.

Hal yang menjadi dasar perbandingan kehidupan semut rangrang dengan manusia, Manusia adalah makhluk sosial atau makhluk bermasyarakat, selain itu juga diberikan yang berupa akal pikiran yang berkembang serta dapat dikembangkan. Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, manusia selalu hidup bersama dengan manusia lainnya.

Dorongan masyarakat yang dibina sejak lahir akan selalu menampakkan dirinya dalam berbagai bentuk, karena itu dengan sendirinya manusia akan selalu bermasyarakat dalam kehidupannya. Namun dalam kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial mengalami problematika-probematika tersendiri.

Berawal dari kehidupan semut rangrang menjadikan objeck dalam karya seni grafis di karenakan bentuk tubuh, warna, serta beberapa kegiatan untuk keberlangsungan semut rangrang. Hal tersebut yang mendorong untuk mengungkapkan ekspresi tersebut melalui karya seni grafis. Untuk menunjukan ide dan gagasan maka memilih teknik stencil print sebagai media untuk memvisualisasikan dalam mengerjakan karya seni grafis.

Dharsono (2003:1) mengatakan “Seni merupakan simbol dari perasaan, seni merupakan kreasi bentuk simbolis dari perasaan manusia”. Sedangkan Sujoko (dalam Budiwirman, 2012:28) mengemukakan pengertian seni bahwa: Seni mempunyai cakupan yang cukup luas. Seni adalah kemahiran membuat dan melakukan sesuatu yang dipakai sebagai perangsang pengalaman estetis yang memuaskan. Kemahiran bukan sekedar membuat dan melakukan namun harus memuaskan, sedangkan

memuaskan tidak harus indah, dapat juga mengharukan, menegangkan, menggalakkan, dan sebagainya.

Pengertian seni rupa menurut Sugianto, dkk (2004:12) adalah “Ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang di tata dengan prinsip tertentu.

Istilah Grafis berasal dari bahasa Yunani “*Graphein*” yang artinya tulis-menulis dalam perkembangannya menjadi cetak- mencetak. Semua produk cetak dua dimensi, dapat dikategorikan ke dalam istilah grafis. Hanya yang ditujukan untuk menyalurkan ide dan ekspresi seniman saja yang di sebut Seni Grafis. (dalam Sandra, Y. 2012: bagian 1).

B. METODE/PROSES PENCIPTAAN

Perwujudan ide-ide seni, penulis melakukan beberapa tahap diantaranya tahap persiapan, tahap elaborasi, tahap sintesis, tahap realisasi konsep dan tahap penyelesaian :

1. Persiapan

Proses penciptaan ini menggunakan berbagai proses persiapan diantaranya mengamati berbagai masalah yang terjadi seperti masalah kebudayaan, sosial, Pengamatan pencarian data dan melalui media sosial, informasi sekitar maupun fakta yang di dapat dari beberapa sumber lainnya tentang semut rangrang.

2. Elaborasi

Dari pengamatan yang penulis temui dalam proses persiapan, maka penulis perlu mendalami tentang kehidupan social dan budaya ,yang dapat dipelajari dari buku-buku bacaan, media masa, serta browsing di internet. Dalam mendalami pengamatan tersebut, penulis lebih mendalami dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Dan buku-buku bacaan dan internet lebih mengarah pada buku-buku yang berkaitan dengan semut rangrang sehingga timbulnya ketertarikan penulis untuk memilih media semut rangrang sebagai tema dalam berkarya.

3. Sintesis

Melihat dari tahapan elaborasi di atas, maka perlu dipilih permasalahan yang tepat untuk divisualisasikan kedalam karya seni grafis. Dari berbagai ide yang didapatkan, Maka dari itu penulis menetapkan satu ide, yaitu semut rangrang dalam karya seni grafis (*stencil print*). Karena melalui teknik *stencil print* ini akan lebih memudahkan penulis untuk menciptakan sebuah karya tentang semut rangrang, sehingga masyarakat dapat menikmati sekaligus memaknai pesan-pesan yang ada dalam semut rangrang.

4. Realisasi Konsep

Dalam tahapan ini terdapat beberapa tahapan yang akan penulis lakukan diantaranya:

- a. Membuat Sketsa /klise

Pembuatan sketsa /klise sangat penting dalam proses berkarya, karena suatu karya tak akan jadi tanpa sketsa/klise. Dalam pembuatan karya ini penulis membuat sketsa /klise kaligrafi yang bersumberkan semut rangrang.

Contoh sketsa yang dibuat :



Gambar 11 : Sketsa (Eki wirahman 2019)

b. Proses Mencetak

Pada proses mencetak, klise yang sudah dilubangi kemudian diwarnai, berdasarkan objek gambar yang di cetak pada media kertas karton, dengan menggunakan busa sebagai alat untuk memberi warna dengan teknik cocol.



Gambar 1 : Mencetak (Eki Wirahman 2019)

Langkah 1 memotong/melubangi background yang ada, dengan menggunakan cutter secara teliti dan bersih agar object yang kita potong sesuai dengan yang kita inginkan.



Langkah 2 setelah karton (klise) yang di potong selanjutnya kita menaikan dari warna yang terang sampai gelap dengan teknikocol, memakai spon dan cat sesuai dengan warna yang kita inginkan, seperti gambar yang terlihat di atas.



Langkah ke 3 menaikan object (klise) semut yang sudah di potong di atas karton untuk di beri warna yang sudah di persiapankan .



Langkah ke 4 menaikan warna yang kurang dalam object dengan klise yang sudah di lubanggi dan diberi warna dengan teknikocol menggunakan bahan spons dan cat sesuai dengan warna yang di butuh kan dalam karya.

c. Finishing

Pada proses finishing ini, selanjutnya dilakukan adalah merapikan ke 10 karya, kemudian diberi bingkai foto untuk memperindah hasil karya, dan sebagai alat untuk menggantung karya saat melakukan pameran pada ruangan tertentu.

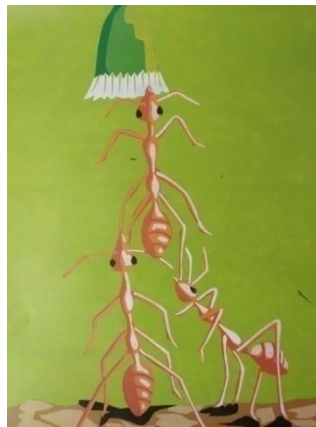
5. Tahapan penyelesaian

Setelah karya diselesaikan dengan baik melalui beberapa tahap di atas, selanjutnya karya grafis pada karya akhir ini ditutup dengan melakukan pameran yang harus dipersiapkan adalah katalog pameran, undangan pameran, serta menentukan tata letak (*display*) karya pada ruang pameran.

C. DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang ditampilkan karya dengan tema tentang semut rangrang dalam karya seni grafis, penulis menghasilkan 10 karya dengan proses seni grafis.

Salah satu dari 10 Karya Seni grafis Teknik (stencil print)



Dalam karya ini penulis menampilkan tiga ekor semut yang sedang tumpang tindih di atas tanah untuk menggapai bunga, tentang semut rangrang yang tampak dengan warna oren kemerah-merahan yang saling bertumpang tindih antara satu sama

lain yang berusaha untuk mengapai bunga yang berwarna hijau,kuning latar belakang karya berwarna hijau.

pesan positif yang dapat diambil tentang kecerdasan semut yaitu cara bagaimna menghadapi masalah secara bersamaan atau bekerja sama dalam tantangan hidup, layaknya dalam kehidupan manusia yang mempunyai begitu banyak tantangan dan rintangan dalam menjanai hidup dan setiap permasalahan yang ada dengan cara bekerja sama. Karna sesulit apapun masalah akan terasa mudah jika dikerjakan bersama-sama.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tema dan konsep dalam pembuatan karya akhir ini, dapat disimpulkan bahwa melalui karya seni grafis ini dapat digunakan untuk mengungkapkan bagaimana memvisualisasikan fenomena dan fakta unik tentang kehidupan sosial semut rangrang dalam bentuk karya seni grafis, dengan harapan dapat menjadi bahan perbandingan dan pembelajaran bagi kehidupan manusia dari hal positif yang dapat di contoh dalam kehidupan sosial semut rangrang. Kegelisahan tersebut kemudian di respon dan dituangkan kedalam karya.

Sesuai dengan hasil pengamatan dan kesimpulan. Maka saran-saran ditujukan kepada beberapa pihak, agar dapat lebih baik kedepannya. untuk perpustakaan jurusan Seni Rupa FBS UNP hendaknya agar lebih banyak memfasilitasi buku-buku sebagai rujukan, dan *update* tentang perkembangan seni terbaru baik dalam bentuk

buku, katalog pameran diluar pulau sumatra dan luar negeri serta majalah-majalah seni rupa lainnya.

Kepada seluruh masyarakat dapat belajar dari alam melalui fenomena dan fakta unik tentang semut rangrang tersebut bahwasanya masih banyak yang kita harus perbaiki baik dalam kehidupan individual maupun sosialisasi antar masya rakat.

Catatan : Artikel ini di susun berdasarkan laporan karya akhir penulis dengan pembimbing 1 Drs. Ariusmedi, M.Sn. dan Pembimbing II Yofita Sandra, M.pd.

DAFTAR RUJUKAN

- Budiwirman. 2012. *Seni Grafis , dan Aplikasidalampendidikan. Padang: UNP press.*
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern.* Yogyakarta: Departemen.
- Fahrul, Ahmad Rifai ; 2014; *Strategi Pengembangan Usaha Budidaya semut rangrang (oecophylla smaragdina) di Ciapus.* Bogor; Institut Pertanian Bogor ;Bogor.
- Irawan Harlan. 2006 . *Aktifitas Pencarian Makan Dan Pemindaha Larva Semut Rangrang Oecophylla Smaragdigma (Formicidae; Hymenopetra).* (Skripsi Program Strata 1 Institut Pertanian Bogor).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua. 1989. Balai Pustaka. Jakarta.
- Sandra, Y. (2012, Januari 10) SENI GRAFIS 1. [https://doi. Org/10. 31227/ osf. 10/ uw 4t6.](https://doi.org/10.31227/osf.io/4t6)
- Sugianto, dkk. 2004. Kesenian SMP. Jakarta: Erlangga.
- Yusdira, Dkk. 2014. Budidaya Kroto Sistem Stoples. Jakarta PT. Agromedia Pustaka.

