

SPACEPRO

Product Design Journal

Vol. 2 No. 1 (2024)

ISSN Media Electronic: 3026-1260

Halaman Sebagai Rangsang Cipta Seni Grafis

Ahmad Solihin

*Institut Seni Indonesia Padang Panjang /Program Studi Desain Produk/
Fakultas Seni Rupa dan Desain
ahmado51624@gmail.com*

Heruningrum

*Institut Seni Indonesia Padang Panjang /Program Studi Desain Produk/
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Heruningrum79@gmail.com*

Abstract

The creation of this work departs from issues made excitatory of Page. Page itself has value as well as the norms for the life of Minangkabau ethnic. Along with changing times, the first page just limited to a room just off the term now transformed into various forms of use, one page of the virtual world that is facebook. In the shape is different, but function in terms of interaction with other people still have in common. The problem lies in the erosion of norms of interaction, the loss of a personal nature become food for the public. That matter, which stimulate to create and express it in the form of two-dimensional works, the graphic arts.

Graphic art is part of the fine arts, in particular, is how to visualize technique works with manual printing method. In the event that things will work using two techniques, namely, high printing (relief print) as contour work for dyeing and screenprinting work. Visual work created through some process using transformation, stylization and distortion, this

effort is used in order to achieve aesthetic form of work that aroused from Page.

Art prints are later numbering eight, with different sizes and printed on the paper surface, the whole work tend to be brightly colored and contrast, said that artis language use is the arbitrator. This is so that the observer has a personal assessment of the work that later, from personal observations as well as the aesthetic experience in terms of looking at art.

Keywords: *Home; Value; Printmaking; Method and Visual works*

Abstrak

Tulisan yang berjudul Halaman Sebagai Rangsang Cipta Seni Grafis merupakan karya seni dalam bentuk karya dua dimensi dengan teknik cetak manual. Halaman sendiri memiliki nilai serta norma yang terkandung bagi kehidupan etnis Minangkabau. Seiring perubahan zaman, halaman yang dulunya sekedar sebatas ruang lepas sekarang istilah tersebut menjelma menjadi berbagai macam

bentuk pemakaian, salah satunya halaman dunia maya yaitu facebook. Secara bentuk halaman rumah dan halaman pada face book memang berbeda, tetapi secara fungsi keduanya sama sama sebagai tempat untuk berinteraksi dengan orang lain. Persoalannya terletak pada terkikisnya norma dalam berinteraksi, hilangnya hal yang bersifat pribadi menjadi konsumsi bagi publik. Hal tersebutlah yang menjadi inspirasi pengkarya untuk mencipta dan mengekspresikannya dalam bentuk karya dua dimensi, yakni seni grafis. Seni grafis merupakan bagian dari seni murni, secara khusus merupakan suatu teknik bagaimana memvisualkan karya dengan metode cetak manual. Dalam hal berkarya pengkarya menggunakan dua teknik yaitu, cetak tinggi (relief print) sebagai kontur karya dan cetak saring untuk pewarnaan karya.

Visual karya yang diciptakan melalui beberapa proses dalam pembentukannya, dengan menggunakan metode transformasi, stilisasi, dan distorsi, yang bertujuan agar tercapainya bentuk karya yang memiliki nilai estetis yang terinspirasi dari fungsi halaman sebagai tempat berinteraksi. Karya seni yang dihasilkan berjumlah delapan, dengan ukuran yang berbeda dan di cetak pada permukaan kertas, keseluruhan karya cenderung berwarna cerah serta kontras, bahasa ungkapan yang pengkarya gunakan bersifat arbiter, supaya pengamat memiliki penilaian pribadi atas karya melalui amatan serta pengalaman estetis personal dalam hal memandang seni rupa.

Kata kunci: Halaman, Seni grafis, teknik dan Visual karya.

Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial atau makhluk bermasyarakat, memiliki akal pikiran. sebagai makhluk sosial manusia hidup bersama dengan manusia lainnya. Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial, karena pada dirinya ada dorongan dan kebutuhan untuk saling berhubungan (interaksi) dengan orang lain. Kata interaksi berasal dari bahasa Inggris yaitu inter dan action. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik saling mempengaruhi antara individu, kelompok sosial, dan masyarakat (Hamdani, 1991:86). Interaksi sosial antar individu terjadi jika dua orang bertemu, interaksi dimulai pada saat saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara, atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk dari interaksi sosial. Semua itu merupakan salah satu usaha agar seseorang (individu) bisa beradaptasi serta diterima dalam kehidupan sosial masyarakat.

Lingkungan merupakan tempat utama bagi individu untuk membangun karakter, seperti halaman rumah, di mana halaman tersebut merupakan tempat bermain menghabiskan waktu bersama para sahabat yang secara tidak langsung akan terjadi suatu interaksi secara emosional dalam hal bersosialisasi, dengan tujuan saling mengenal, terkadang halaman tersebut dijadikan tempat untuk berdialog bagi para ibu, bercerita tentang berbagai macam hal, mulai dari hal serius dan terkadang penuh dengan hal yang menarik serta mengundang canda tawa.

Dalam hal bermain juga memiliki aturan, bahwa bermain boleh saja asalkan harus mengingat waktu, dan bermainpun sebaiknya hanya disekitar halaman atau pekarangan rumah. Terkandung suatu aturan tak tertulis dan nilai bahwasanya diberi kebebasan dalam hal bermain tetapi ada norma-norma yang harus dipatuhi, sebagai contoh apapun yang menghiasi halaman berupa bunga, pohon, kolam ikan dan sebagainya merupakan material halaman atau pekarangan yang harus dijaga, sebab orang tua mengajarkan bahwa halaman merupakan cerminan bagi sebuah rumah.

Halaman bagian terpenting dari unit rumah, rumah tanpa halaman serasa hampa, tidak memiliki karakter. Halaman merupakan ekspresi jiwa pemiliknya, saat mendirikan bangunan pemilik akan memperhatikan kebutuhan dan luas halaman, yang pada akhirnya akan terlihat fungsi dan manfaatnya. Hakekatnya halaman merupakan lahan yang dimanfaatkan untuk membudidayakan tanaman atau hewan, dapat juga menempatkan sesuatu untuk menambah unsur keindahan baik sebagai pelengkap (aksesoris) maupun bagian utama dari halaman itu

sendiri serta halaman juga indentik dengan taman. Penempatan dan pengelolaan halaman juga memiliki makna serta filosofis dalam suatu etnis, salah satunya Minangkabau.

Etnis Minangkabau menjunjung tinggi ketentuan norma-norma yang berlaku dalam adat istiadat. Kesetiaan masyarakat Minangkabau terhadap adat diungkapkan oleh petatah petitih yang berbunyi :

Hidui dikandung adaik, mati dikandung tanah (hidup dikandung adat, mati dikandung tanah), mengandung makna bahwa dalam hidup manusia diatur oleh adat istiadatnya, hidup mati manusia sudah tahu tempatnya dan tidak akan ada pilihan lain (A.A. Navis, 1986:86)

Pada halaman rumah gadang, etnis Minangkabau juga memiliki aturan, ketika memasuki rumah gadang seseorang hendaklah mencuci kakinya di bawah tangga. Di tangga tersebut disediakan sebuah batu ceper yang lebar (batu tapak), tempat air terbuat dari batu (cibuk meriau), serta sebuah timba air dari kayu (tariang bapanto).

Halaman juga diibaratkan sebagai jembatan pemisah antara rumah dengan jalan, keduanya merupakan dua ruang yang berbeda, yakni ruang privasi dan ruang publik. Suatu komitmen bahwasanya apapun kejadian yang terjadi dalam keluarga, sebaiknya tidak dibawa ke tengah masyarakat dan hanya sebatas halaman saja dan begitu juga sebaliknya, sebab halaman merupakan tempat untuk menentukan sikap ketika akan menghadapi ruang publik yang sifatnya majemuk, yakni masyarakat. Sebagai etnis Minangkabau secara filosofis nilai-nilai tersebut masih melekat, walaupun secara realitas orang Minang jarang menempati Rumah Gadang.

Melihat fenomena sosial yang berkembang di tengah masyarakat dewasa ini dalam hal berkomunikasi, sering ditemukan adanya ketimpangan serta terkikisnya norma-norma yang berlaku. Sebagai contoh, pada media sosial facebook yang awalnya merupakan sarana komunikasi dan silaturahmi antar penggunanya, sekarang menjadi sarana unjuk kebolehan dan eksistensi diri, lebih parah lagi pengguna menulis kata-kata yang bersifat negatif pada beranda atau halaman facebook-nya, seperti cacian, makian, pornografi, bahkan hal yang mengandung sara, dan semua itu dapat dilihat oleh orang lain pengguna media sosial tersebut. Kembali Kepersoalaan di atas Secara fungsi dan bentuk antara halaman rumah dan media facebook sangatlah berbeda, tetapi pengkaryanya menanggapi dalam hal sosialnya yakni tata cara komunikasi dua ruang tersebut dalam hal fungsinya, tetapi berbeda secara nilai moral.

Alasan mengangkat topik ini adalah untuk mengkaji kembali nilai-nilai kemanusiaan, dan sebagai bahan renungan dalam memahami eksistensi manusia secara umum. Melalui pengamatan terhadap realitas yang terjadi pada masa lampau dan masa sekarang.

Berangkat dari persoalan di atas, pengkaryanya tertarik dan bermaksud mengangkat topik tentang filosofi halaman dalam konteks sarana berinteraksi sebagai inspirasi dalam menciptakan sebuah karya seni. Halaman yang dahulunya mengandung makna dan menyiratkan hal berupa empirik, sekarang telah berubah mengikuti perkembangan zaman yang menimbulkan pergeseran akan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, halaman yang sewaktu kecil sebatas bentuk fisik sekarang sudah menjelma menjadi berbagai macam bentuk “ non fisik”. Bercermin dari kehidupan sehari-hari, dengan maksud menyampaikan pesan serta gagasan yang berhubungan dengan topik tersebut, dan menjadikan seni sebagai media untuk mengekspresikan perasaan, khususnya seni rupa.

Metode

Penciptaan seni terjadi oleh adanya dorongan cipta, rasa, dan karsa yang dimiliki seseorang. Karya seni hadir berkat adanya upaya seniman untuk mengekspresikan gagasan yang didasari oleh adanya sensitivitas, kreatifitas dan apresiasi yang kuat. Perwujudan karya yang tepat sesuai dengan yang diinginkan cenderung dapat terapresiasi oleh masyarakat. Penggunaan atau pilihan elemen-elemen rupa dan seleksi media yang tepat dengan gagasan, serta mengorganisasikan dengan kekuatan intuisi dapat dijadikan sebagai gaya pribadi dalam

seni grafis. Secara garis besar dalam penciptaan karya seni grafis ini melalui beberapa tahap, antara lain:

1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi atau penjelajahan sumber ide ini merupakan pengumpulan data dan referensi yang berhubungan dengan tema karya, kemudian hasil dari pencarian tersebut dijadikan dasar penciptaan karya. Sumber-sumber tersebut diperoleh pengkarya dari mengamati lingkungan dan berbagai media seperti internet.

2. Perancangan

Tahap perancangan merupakan lanjutan dari pencarian ide. Kemudian dikembangkan dan divisualkan dalam bentuk alternatif desain (sketsa) yang berhubungan dengan tema. Sketsa terpilih akan ditindaklanjuti pada proses perwujudan karya, bentuk visual pada sketsa dapat berubah seiring suasana hati pada saat penggarapan karya berlangsung, sebab sketsa/gambaran ide bagi perupa adalah media serta jembatan untuk melahirkan karya baru.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan ini adalah tahap dimana karya seni grafis yang dibuat diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Tahap ini akan dijelaskan secara detail pada poin selanjutnya yaitu pada proses perwujudan karya.

a. Gambar Acuan

Gambar acuan di sini berfungsi sebagai referensi bentuk, warna dan karakter visualisasi yang akan diwujudkan. Referensi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Salah satu acuan bentuk yang dipakai pengkarya dalam melahirkan bentuk-bentuk dalam karya yang dibuat tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini .



Gambar 1. Sketsa Karya
(Foto : Indra Setiawan)

Setelah pembuatan sketsa alternatif selesai, maka dilakukan seleksi untuk dijadikan sketsa terpilih sebanyak delapan sketsa. Dari berbagai pertimbangan, maka dilakukan pemilihan sketsa yang akan dijadikan acuan utama karya seni.

b. Proses pemindahan sketsa

Proses pemindahan sketsa alternatif adalah proses pembuatan sketsa di atas master cetakan (*hardboard/mdf*). Pemindahan sketsa dilakukan dengan teknik skala. Perbandingan skala sketsa yang dipindahkan ke *hardboard* berbeda pada tiap-tiap karya, sebab tiap-tiap karya memiliki ukuran dari unsur-unsur visualisasi yang berbeda-beda pula. Pengskalaan ini dibuat berdasarkan kebutuhan pada masing-masing karya.



Gambar 2. Proses Pembuatan Sketsa
(Foto : Indra Setiawan)

c. Proses pencukilan

Proses pencukilan master cetakan adalah proses penghilangan bagian-bagian negatif atau bagian yang tidak menjadi bagian karya (tidak tercetak). Bagian-bagian positif yaitu bagian yang sesuai dengan sketsa yang telah dipindahkan sebelumnya. Proses pencukilan ini menggunakan tiga pisau cukil yaitu pisau yang mempunyai sisi tajam yang berbentuk huruf “U” besar, U kecil dan pisau bermata huruf “V”. Teknik pencukilan ini dilakukan dengan cara menumpu tangkai pisau pada tangan kanan dan pengontrol arah cukilan dengan tangan kiri. Pencukilan dilakukan dengan cara mendorong pisau cukil tersebut ke arah yang diinginkan sesuai dengan arah sketsa.



Gambar 3. Proses pencukilan master cetakan
Foto: Indra Setiawan

- d. Pencetakan kontur hitam putih
Pencetakan kontur hitam dan putih adalah proses pemindahan gambaran keseluruhan karya yang sekaligus berfungsi sebagai patokan utama dalam proses pewarnaan. Pencetakan ini dilakukan dengan cara menekankan permukaan kanvas ke permukaan master cetakan yang telah dicukil, dimana master itu sebelumnya telah diberi tinta cetak.



Gambar 4. Pencetakan kontur hitam putih
Foto: Indra Setiawan

- e. Pencetakan mal
Pencetakan mal adalah proses pencetakan master cetakan yang telah dicukil ke medium kertas karton. Pencetakan ini bertujuan untuk pembuatan mal yang digunakan dalam teknik *serigraphy*. Mal ini digunakan pada proses pewarnaan bidang-bidang pada karya. Pencetakan mal ini dilakukan berdasarkan kebutuhan masing-masing karya. Hal ini tergantung pada jumlah warna yang akan digunakan pada karya itu sendiri.



Gambar 5. Pencetakan kontur untuk mal
Foto: Indra Setiawan

- f. Pemotongan mal
Pemotongan mal adalah proses dimana bagian yang telah dipotong menjadi bagian-bagian yang akan tercetak atau disebut dengan cetak saring (*serigraphy*). Pemotongan ini dilakukan dengan menggunakan pisau *cutter* di atas kaca atau lantai keramik. Pemotongan mal ini bertujuan untuk membatasi warna-warna pada karya sehingga warna pada karya terlihat jelas pembatas dan tingkatan warnanya.



Gambar 6. Pemotongan mal
Foto: Indra Setiawan

- g. Pewarnaan karya
Pewarnaan karya adalah proses pemindahan cat pewarna ke medium kanvas. Pewarnaan ini dilakukan dengan cara mencocol cat pewarna ke atas permukaan kanvas yang telah dibatasi oleh mal dengan menggunakan spons. Proses pewarnaan ini dilakukan dengan cara meletakkan kanvas di atas lantai agar cat yang melekat pada permukaan kanvas yang telah dicocol tidak meleleh.



Gambar 7. Proses pewarnaan karya
Foto: Indra Setiawan

- h. Pencetakan kontur akhir
Pencetakan kontur akhir karya adalah proses pemindahan tinta cetak dengan teknik cetak tinggi yang memberi kontur hitam pada bagian-bagian karya yang telah diwarnai pada proses pencetakan warna.
- i. *Finishing*
Proses *finishing* merupakan proses akhir penggarapan karya grafis ini. Dalam hal ini proses *finishing* adalah proses mengecat keempat sisi karya dengan menggunakan cat akrilik berwarna hitam agar karya terlihat lebih rapi dan bersih. Proses ini merupakan proses akhir yang menandakan karya yang telah dibuat siap untuk dipamerkan.

Pembahasan

Seorang seniman melahirkan sebuah karya pada umumnya dipengaruhi oleh hal-hal yang ada di sekitarnya (faktor eksternal). Faktor-faktor tersebut mengilhami seniman untuk menciptakan karya seni. Faktor eksternal atau yang merangsang seniman untuk menciptakan karya merupakan objek penciptaan. Objek-objek yang diamati seorang seniman dapat menimbulkan rangsangan yang bermacam-macam. Rangsangan tersebut bisa bersifat menyenangkan, menyakitkan, memilukan dan lain sebagainya. Rasa dan hal-hal yang diperoleh seniman dari objek pengamatan (rangsangan) disebut sebagai tema atau subject matter penciptaan.

“Subjek matter atau tema pokok ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya. Subjek mater Sebagai stimulus atau ransangan yang ditimbulkan oleh objek” (Dharsono Sony Kartika, 2004: 28).

Halaman merupakan rangsang cipta atau objek penciptaan karya. Sebab seseorang dalam memperoleh pengetahuannya, tak lepas dari lingkungan tempatnya tumbuh dan berkembang dalam hal sosial dan antropologisnya.

“Ketika sang seniman mencipta karyanya, ia nampak memasukkan sebuah komunitas tak kelihatan sebuah sebuah sprit masyarakat dalam hakekat sosialnya, sebuah manna (roti dari surga) yang memegang eksistensi masa depan kita, sudah

dikristalisasi. Mungkin ia dapat mengerjakan ini karena kita tak akan pernah mengetahui kegembiraan absolut” (Jean Dufignan “ The Sosiologi of Art”, 1983: 23)

Halaman sebagai rangsang cipta diamati dan direnungkan. pengamatan dan perenungan terhadap rangsang cipta bertujuan untuk menemukan perasaan tertentu. Rasa yang diperoleh dari objek pengamatan itulah yang menyentuh kepekaan yang ada di dalam diri, yang akan diekspresikan melalui wujud, unsur ataupun prinsip seni rupa.

Hal mendasar yang mempengaruhi munculnya ide ini adalah, mengamati bahwa halaman yang dulu merupakan suatu ruang dimana terjadinya interaksi, mengandung nilai dan norma-norma kekeluargaan yang mengandung nilai filosofis, sekarang telah berubah dikarenakan perkembangan zaman juga pengaruh global yang sudah tak terbendung. Agar topik tidak mengambang pengkarya hanya membahas Halamanrumah tempat tinggal dan membandingkan dengan halaman facebook yang bersifat maya dalam hal berinteraksi.

Ide ini lahir berdasarkan fenomena yang terjadi disekitar lingkungan pengkarya sendiri baik keluarga, teman, masyarakat serta media cetak dan elektronik sebagai wadah informasi yang mengandung unsur edukatif . Seorang seniman tidak bisa lepas dengan alam sebagai sumber ide dan menuangkannya dalam bentuk karya seni.

Tema penciptaan lahir, dikarenakan oleh amatan terhadap objek, bisa dikatakan faktor eksternal dari diri. Objek karya seni berasal dari alam dan terkadang berasal dari imajinasi. Namun semua objek tersebut berasal dari pengetahuan empirik manusia, alam pikiran, ajaran tertentu, maupun dari dunia estetika sendiri. Hal ini merupakan persoalan yang dirasakan dalam hidup manusia, baik secara kerohanian, serta keduniawian. Semua itu menginspirasi seniman untuk dijadikan subjek dalam karya seninya. Secara garis besar tema dalam seni dapat dikelompokkan menjadi lima macam tema. Tema-tema tersebut adalah sebagai berikut: tema menyenangkan, tema tidak enangkan, tema lucu, tema renungan, dan ungkapan estetis (Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Perwira, 2004: 26-28).

Selanjutnya dari topik yang telah diamati divisualkan dalam bentuk karya simbolik atau hasil interpretasi pribadi terhadap objek amatan. Bentuk simbolik yang dimaksudkan bukanlah bentuk simbolik yang pemaknaannya sesuai dengan maka-makna yang berlaku di masyarakat umum (konvensi). Simbol yang digunakan adalah simbol presentasional atau arbriter (mana suka), yaitu simbol yang lahir dari perasaan subjektif, sehingga pemaknaannya bersifat multi tafsir. Hal ini dilakukan karena menginginkan dan berharap karya yang hadir memberikan peluang penafsiran terhadap kemungkinan-kemungkinan makna yang lain (polisemi atau banyak makna).

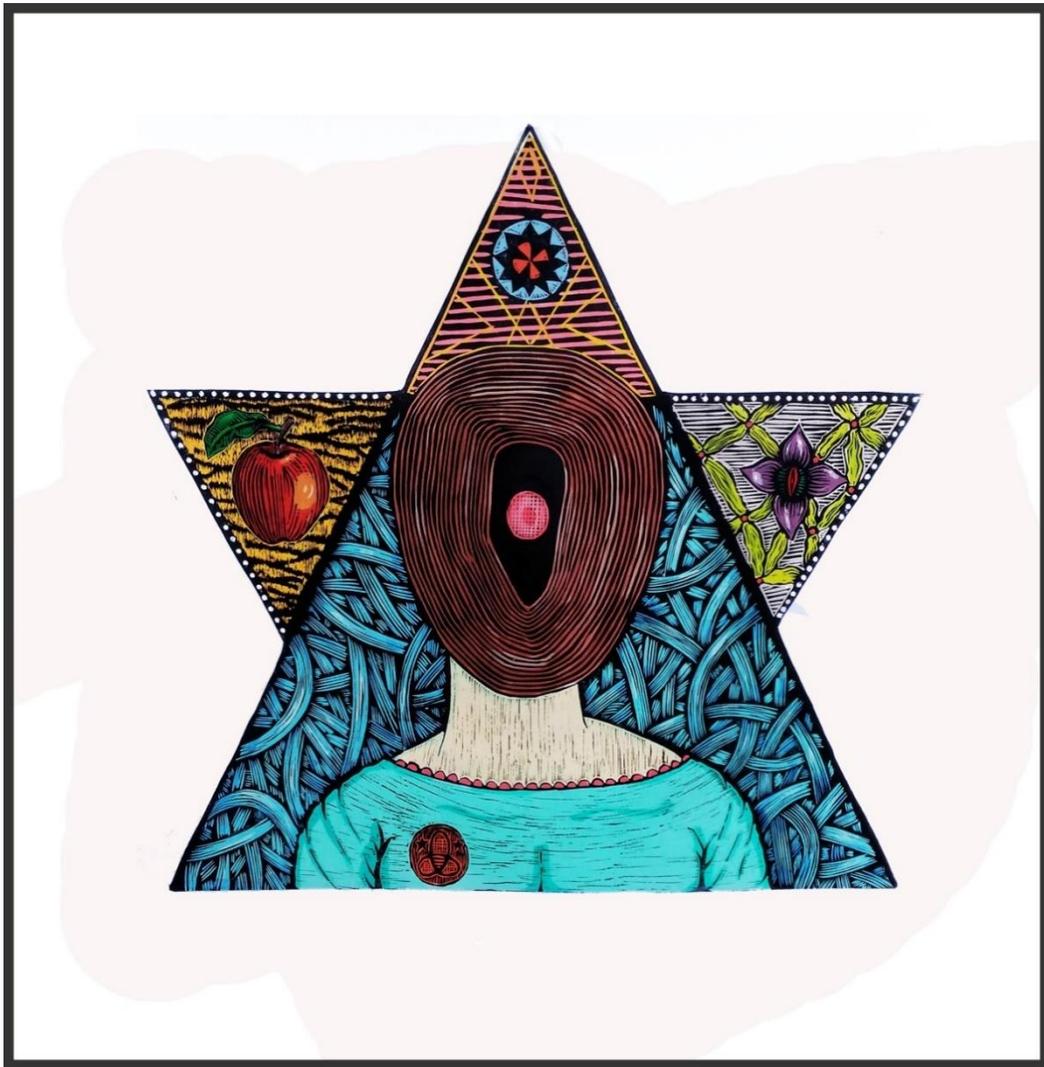
“Bukanlah seorang seniman, meniru atau semata-mata menemukan kembali sebuah alam yang telah ditransformasikan ke dalam sebuah gambaran yang dipertajam lagi oleh masyarakat, kebudayaan dan kelompok-kelompok yang berberda, baginya tak lebih dari sebuah simbol dan dengan cara ini ia mampu meningkatkan partisipasi penggemarnya, dan seorang seniman selanjutnya mentransformasikannya secara ketat sesuai dengan sifat individualitasnya” (Jean Duvignaud 1983: 43)

Selain itu, bahasa simbolik akan membawa penikmat atau pengamat kepada proses berpikir yang lebih dalam dan karya yang diciptakan tidak hanya memberikan pengalaman estetik. Dalam menciptakan karya seni terdapat beberapa landasan yang menjadi acuan penciptaan, yakni berupa teori yang mengacu pada objek penciptaan. Teori tersebut bertujuan sebagai penuntun sehingga berkaitan secara logis dengan rumusan penciptaan.

Karya yang dipamerkan adalah karya dua dimensi yaitu karya seni grafis, keseluruhan karya menggunakan medium cat minyak di atas kertas, menggunakan teknik relief print (cetak tinggi), cat akrilik untuk pewarnaan dengan menggunakan teknik cetak saring, dari segi visual karya mengarah pada bentuk ekspresi simbolik sebagai media ungkap.

Berangkat dari persoalan halaman dalam konteks berinteraksi, Halaman sebagai rangsang cipta diamati dan direnungkan. pengamatan dan perenungan terhadap rangsang cipta

bertujuan untuk menemukan perasaan tertentu. Rasa yang diperoleh dari objek pengamatan itulah yang menyentuh kepekaan yang ada di dalam diri, yang diekspresikan melalui wujud, unsur ataupun prinsip seni rupa.



Gambar 8. "SHE"

61x 61 cm

Harboard cut, serigrafi, akrilik on paper

2016

foto: Reza Sastra 2016

Hal mendasar yang mempengaruhi munculnya ide ini adalah, mengamati bahwa halaman yang dulu merupakan suatu ruang dimana terjadinya interaksi, mengandung nilai dan norma-norma kekeluargaan yang mengandung nilai filosofis, sekarang telah berubah dikarenakan perkembangan zaman juga pengaruh global yang sudah tak terbandung. Agar topik tidak mengambang pengkarya hanya membahas halaman rumah tempat tinggal dan membandingkan dengan halaman facebook yang bersifat maya dalam hal berinteraksi.

Ide ini lahir berdasarkan fenomena yang terjadi disekitar lingkungan pengkarya sendiri baik keluarga, teman, masyarakat serta media cetak dan elektronik sebagai wadah informasi

yang mengandung unsur edukatif . Seorang seniman tidak bisa lepas dengan alam sebagai sumber ide dan menuangkannya dalam bentuk karya seni

Kesimpulan

Seni merupakan sebuah ekspresi terdalam dari penciptanya, dalam hal mencipta karya seni, seni grafis merupakan pilihan utama sebagai media ekspresi yang berbentuk dua dimensi. Sebab seni grafis merupakan minat utama pengkarya semenjak menempuh jenjang strata satu, seni grafis memiliki kerumutan dan keunikan tersendiri dibanding seni lain yang serumpun dengannya. Dalam hal berkarya pengaruh dari luar sangatlah penting dalam mencipta suatu karya, pada kesempatan ini pengkarya terinspirasi atau terangsang dari persoalan halaman.

Halaman merupakan suatu ruang terbuka sebuah rumah, pada halaman terdapat tanaman, kursi, binatang peliharaan dll. Semua tergantung selera pemiliknya. Fungsi halaman tidak sekedar ini saja, ruang terbuka pada halaman juga dijadikan sarana interaksi dalam hal berkomunikasi. Ada kalanya dengan bermain dengan teman sejawat, halaman sebagian ruang komunikasi bagi para kaum ibu dll, serta bisa diibaratkan sebagai jembatan pemisah antara jalan dengan rumah . Bagi pengkarya yang berdarah minang alam merupakan guru bagi pribadi untuk membangun karakter diri, tak terkecuali apapun itu. Halaman yang bisa dikatakan suatu komponen rumah bisa dijadikan ruang mengasah diri.

Seiring bertambahnya usia halaman yang dulu bersifat fisik sekarang menjelma menjadi berbagai macam bentuk, salah satunya halaman media sosial facebook. Memang secara bentuk dan penggunaan halaman rumah dengan halaman media sosial facebook sangat jauh berbeda, tetapi dalam hal fungsi memiliki kesamaan yakni sarana interaksi dalam bentuk komunikasi. Permasalahan terletak pada nilai yang terkandung masing-masing, pada halaman rumah pengkarya memiliki empirik yang sangat bernilai positif dalam hal berinteraksi, sedangkan pada halaman maya hal yang bersifat pribadi bisa menjadi konsumsi bagi orang lain.

Melalui pengamatan mendalam pengkarya melakukan tahap kontemplasi dalam menanggapi realitas sosial terhadap masyarakat minangkabau dewasa ini. Proses pengamatan dan penghayatan initerus berlangsung selama tahap eksekusi. Kesan-kesan yang muncul pada pengkarya merupakan subjektivitas yang semakin hari, semakin memuncak untuk diungkapkan ke media seni grafis, melalui intuisi yang mendalam karya yang lahir bersifat individual dan sangatlah pribadi.

Referensi

- Budjono, Bambang. 2012. Seni Rupa Indonesia dalam Kritik dan Esai. Dewan Kesenian Jakarta, Jakarta.
- Duvignaud, Jean. 1983. The Sociology of Art. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta
- Hamdani, Abu. 1991. Ilmu Sosial Dasar. Rineka Cipta.
- Kartika, Darsono Sony. 2004. Seni Rupa Modern. Rekeyasa Sains, Bandung.
- Navis, AA. 1984. Alam Berkembang Jadi Guru Adat Kebudayaan Minang Kabau. PT Pustaka Grafiti Pers, Jakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. Posrealitas. Jalasutra, Yogyakarta
- Sachari, Agus. 2002. Estetika, Makna, Simbol dan Daya. ITB; Bandung
- Sp, Soedarso. 2006. Trilogi Seni, Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni. ISI Yogyakarta

Sumarjo, Jakob. 2000. Filsafat Seni. ITB Bandung, Bandung

Sumber Lain

<http://facebook.com/tag/mencari-tentang-halaman/> Tgl.27 september, 2014. Pkl, 20.00.
WIB

Wisetromo, Suwarno. 2008. katalog pameran AT. Sitompul Psycho-visual. Rumah Budaya Tembi. Jogjakarta