

# METAFORA GURITA DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS CETAK TINGGI (*RELIEF PRINT*)

## *THE METAPHOR OF OCTOPUS IN THE CREATION OF PRINTMAKING (RELIEF PRINT)*

Oleh: Esa Adi Nugroho, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta  
mahesabast@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses visualisasi dan bentuk karya grafis dengan judul *Metafora Gurita Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi (Relief Print)*. Metode penciptaan karya yaitu metode eksplorasi tema, bentuk, eksekusi, dan pendekatan karya inspirasi. Hasil dari pembahasan: (1) Konsep penciptaan memvisualisasikan gurita dengan mengkombinasikan dengan objek lain seperti, tulang tangan, kaki, jantung hati, sendok, garpu, sayap, jangkar, *horn* dan lain-lain, dimana objek tersebut dianggap mewakili kegelisahan dan pengalaman penulis. Bentuk karya yang dicapai yaitu karya yang menggunakan pendekatan karya *surrealistik*. Proses pewarnaan dicapai dengan teknik cetak rusak sebanyak tiga warna, dan warna *monochromatic* (hitam putih). (2) Tema karya terdiri dari perasaan khawatir dan kebingungan dalam menjalani hidup, pengaturan waktu dalam kehidupan sehari-hari, perjuangan seorang ayah menafkahi keluarga, pengaruh musik pada proses penciptaan sebuah karya seni, kegiatan tertentu yang memberikan keseimbangan dalam hidup, keahlian atau *skill* yang perlu dimiliki oleh seorang individu, perjuangan seorang individu mencapai tujuan hidup. (3) Proses visualisasi diawali membuat sketsa dikertas selanjutnya pemindahan sketsa pada media *hardboard* menggunakan pensil dan dipertegas dengan spidol marker. Proses selanjutnya membuat detail dengan menggunakan mata pisau cukil berbentuk “V” dan “U”. Langkah berikutnya mencetak *klise* diatas kertas dan kain. (4) Karya yang dihasilkan sebanyak 10 karya grafis.

Kata kunci: Metafora Gurita, seni grafis, *surrealistik*

### **Abstract**

*This research aims to describe concept, theme, theme visualization, and form of printmaking entitled “The Metaphor of Octopus in the Creation of Printmaking (Relief Print)”. The method used in the artwork creation is theme and form exploration, execution, and inspirational artwork approach. The octopus of the artworks are: 1) The creation concept which visualize the octopus by combining with another object, such as hand bone, leg, heart, spoon, fork, wings, anchor, horn, etc. in which those object represent writer’s anxiety and experience. The accomplished artwork using surrealistic approach. The coloring process is accomplished through broken printed technique in three colors and monochromatic color. 2) The theme is consisted of anxiety and confusion in tackling life, time management is daily life, dad’s struggle in maintaining the family, music’s influence in the creation process of an artwork, certain activities causing life balance, certain skill needed to be accomplished by an individual, an individual’s struggle in accomplishing life purpose. 3) Visualization process started by making sketch and duplicating it to hardboard media using pencil and marker. The next process is detailing using “V” and “U” shaped crowbar knives. Next is printing cliché in paper and fabric. 4) The artworks made are 10 graphic artworks.*

### **Keywords:**

*The Metaphor Of Octopus, PrintMaking, Surrealistic*

## PENDAHULUAN

Seni Grafis adalah salah satu cabang Seni Rupa yang berhubungan dengan menggunakan proses penciptaan karya dengan teknik cetak-mencetak. Menurut Dharsono(2004:37) seni grafis pada dasarnya usaha menitikberatkan pada teknik cetak-mencetak, sebagai usaha untuk memperbanyak/melipatgandakan sesuatu, baik gambar maupun tulisan dengan cara tertentu pula. Kita banyak mengenal teknik dasar tentang proses cetak-mencetak seperti: *cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, cetak saring* dan lain-lain.

Cetak tinggi/*relief print* adalah salah satu teknik cetak yang menggunakan media acuan kayu atau lino. Media tersebut dicukil dengan alat khusus sampai bagian yang tidak ingin tercetak habis tercukil, meninggalkan relief tinggi pada bagian gambar. Permukaan relief diberi tinta dengan rol, kemudian dicetakkan ke atas kertas dengan tekanan langsung (Mikke Susanto, 2002:97).

Gurita adalah salah satu spesies hewan laut, yang memiliki sifat dan bentuk yang unik. Gurita dianggap sebagai hewan yang memiliki sifat cerdas, serta gurita memiliki sistem pertahanan diri yaitu, cairan tinta dari dalam tubuhnya atau berkamuflase meniru lingkungan sekitarnya apabila gurita sedang merasa terganggu atau terancam oleh hewan pemangsa lain. Cara bernafas gurita adalah dengan menyedot air ke dalam rongga mantel melalui kedua buah insang dan disemburkan keluar melalui tabung sifonnya. Karena struktur gurita hampir terdiri dari lapisan tanpa tulang, maka hewan ini memiliki bentuk yang lentur dan

menarik apabila dijadikan dalam sebuah objek karya seni.

Bentuk tubuh, cara hidup, dan beberapa keunikan gurita memberikan inspirasi untuk divisualkan dalam karya seni grafis dengan menggunakan teknik *woodcut* yang merupakan teknik cetak tinggi dalam seni grafis. Objek yang dominan dalam karya penulis yaitu objek gurita yang divisualkan secara imajinatif.

Selain pada teknik cetak, disiplin seni grafis memiliki aturan dengan istilah edisi yang menurut Mikke Susanto dalam bukunya Diksi Rupa (2011:114), disebutkan bahwa edisi merupakan sebuah ukuran yang identik pada cetakan, terkadang memakai nomor atau tanda tangan ditulis berdasarkan ketentuan yang dibuat seniman/pegrafis. Dua nomor tertentu biasanya ditulis di bawah tepi hasil cetakan. Misalnya : 1/5 berarti karya tersebut adalah cetakan pertama dari 5 edisi cetak.

## PEMBAHASAN

Perancangan karya ini memvisualisasikan objek hewan gurita yang digambarkan secara *imaginatif* dengan mengkombinasikan dengan objek lain seperti, kerangka tulang tangan, kaki, jantung hati, sendok, garpu, sayap, jangkar, *horn* dan lain-lain, dimana objek tersebut dianggap mewakili dari kegelisahan dan pengalaman penulis.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu bentuk karya yang menggunakan pendekatan pada karya *surrealistik*. Objek pada karya-karya ini divisualisasikan dengan teknik cetak tinggi dengan media *hardboardcut*. Proses pewarnaan dicapai dengan teknik cetak rusak sebanyak tiga warna, dan warna *monochromatic* (hitam putih).

Penggunaan warna dalam karya bertujuan untuk membuat kesan volume dan memunculkan detail objek pada karya. Objek paling dominan pada karya berupa objek bagian tubuh gurita seperti lengan tentakel, kepala, dan potongan tubuh bagian lainnya. Komposisi objek karya pada bidang gambar disesuaikan agar karya terlihat menarik dan bervariasi.

Alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses visualisasi karya grafis dengan Cetak tinggi/*relief print* adalah sebagai berikut: *cutter*, pensil, penghapus, drawing pen, spidol marker, kertas HVS/*sketchbook*, pisau cukil, roll, kaca/lantai keramik, sendok logam dan sendok kayu (*enthong*), kuas, cat berbasis air (cat akrilik, cat tembok cat genteng, dll), *hardboard*, tinta cetak, kertas (Cog) dan kain (Ero)

Teknik cetak tinggi/*relief print* dengan media *hardboard cut* yang dicetak satu warna dan reduksi (cetak rusak) tiga warna. Teknik ini adalah teknik cukil dengan menggunakan media *hardboard/mdf* (papan serbuk kayu). Teknik reduksi (cetak rusak) ditempuh dengan cara mencetak beberapa warna dengan hanya menggunakan satu papan klise yang dicukil atau digores dan dicetak secara berulang-ulang sesuai warna yang akan di inginkan. Papan klise atau master yang sudah dicukil tersebut kemudian dicetak pada media kertas (cog) dan kain (ero). Teknik yang diandalkan penulis yaitu mencukil atau membuat relief pada permukaan papan *hardboard/mdf* yang bertujuan untuk membuat objek dengan mengolah garis (*line*). Pengolahan garis bertujuan untuk memberikan kesan volume, *gradasi* atau gelap terang dan memunculkan detail objek pada karya.

## HASIL PERANCANGAN

### 1. Heartopus



Media: *Hardboardcut On Paper* (Reduksi)

Ukuran: 28x84,5cm

Tahun: 2015

Karya ini memvisualisasikan objek jantung hati yang dikombinasikan dengan lengan tentakel gurita. Lengan tentakel gurita divisualkan menjulur ke atas dan kebawah dengan kesan menembus bagian jantung hati. Warna yang digunakan adalah warna merah pada bagian objek jantung hati dan warna orange pada lengan tentakel gurita. Warna putih dasar dari warna kertas digunakan untuk memberikan kesan cahaya pada beberapa bagian pada objek jantung hati. Warna hitam digunakan untuk outline, yang bertujuan memunculkan detail objek jantung hati dan lengan tentakel gurita. Point of interest pada karya ditunjukkan oleh objek lengan tentakel gurita berwarna orange, penggunaan warna orange menciptakan kontras dengan objek jantung hati dan background warna merah.

Karya ini memvisualkan tentang kegelisahan pada diri setiap orang, kegelisahan yang berupa perasaan ketakutan dalam menyikapi perubahan zaman. Karya ini juga mewakili kegelisahan

penulis sebagai seorang individu yang hidup dalam keluargadi daerah pinggiran kota. Begitu sesak dan padatnya aktivitas kehidupan dalam sebuah kota terkadang menjadikan seseorang lupa pada kebutuhan akan hiburan, cinta dan kasih sayang. Salah satu upaya untuk meredakan kegelisahan-kegelisahan tersebut dengan cara bersosialisasi dengan teman-teman dan lingkungan sekitar.

## 2. Handtopus



Media: *Hardboardcut On Paper* (Reduksi)

Ukuran: 28x84,5cm

Tahun: 2015

Karya ini memvisualisasikan objek kerangka tulang tangan yang ditopang oleh garpu dan dikombinasikan dengan lengan tentakel gurita. Lengan tentakel gurita divisualkan menjulur ke bawah dan terkesan membelit kerangka tulang tangan. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah warna merah pada bagian objek kerangka tulang dan garpu. Warna orange digunakan pada objek lengan

tentakel gurita. Warna putih dasar dari warna kertas digunakan untuk memberikan kesan cahaya pada beberapa bagian pada objek kerangka tulang dan garpu. Warna hitam digunakan untuk outline, yang bertujuan memunculkan detail kerangka tulang, garpu dan lengan tentakel gurita. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek lengan tentakel. Penggunaan warna *orange* yang tergolong warna hangat, memberikan kontras dengan objek kerangka, garpu dan *background flat* berwarna merah, sehingga membuat objek tentakel menjadi pusat perhatian dalam karya. Penggunaan *background flat* mampu menonjolkan detail objek utama dan memberikan kesan harmoni dalam karya. Penyesuaian antara warna background dan objek mampu menciptakan keseimbangan dalam karya.

Karya ini memvisualkan tentang kegelisahan diri penulis terhadap bagaimana cara seorang individu yang harus memenuhi kebutuhan hidup (sandang, pangan dan papan). Seseorang individu harus mampu menggunakan ketrampilan tangannya agar kebutuhan hidup pangannya bisa terpenuhi.

## 3. Legtopus



Media: *Hardboardcut On Paper* (Reduksi)

Ukuran: 28x84,5cm

Tahun: 2015

Karya ini memvisualisasikan objek kerangka tulang kaki menopang sendok yang dikombinasikan dengan lengan tentakel gurita. Satu lengan tentakel gurita divisualkan menjulur ke atas dan membelit kerangka tulang kaki dan sendok. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah warna merah pada bagian objek kerangka kaki dan sendok. Warna orange digunakan pada objek lengan tentakel gurita. Warna putih dasar dari warna kertas digunakan untuk memberikan kesan cahaya pada beberapa bagian pada objek kerangka kaki dan sendok. Warna hitam digunakan untuk *outline*, yang bertujuan memunculkan detail kerangka kaki, sendok dan lengan tentakel gurita. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek lengan tentakel. Penggunaan warna *orange* yang tergolong warna hangat, memberikan kontras dengan objek kerangka, sendok dan *background flat* berwarna merah, sehingga membuat objek tentakel menjadi pusat perhatian dalam karya. Penggunaan *background flat* mampu menonjolkan detail objek utama dan memberikan kesan harmoni dalam karya.

Karya ini memvisualkan tentang kegelisahan diri penulis terhadap pemenuhan kebutuhan pangan. Seorang individu harus berproses melewati perjalanan hidup dengan

melangkahkan kaki dan bekerja keras untuk menemukan tempat dimana seorang individu tersebut dapat menemukan pemenuhan kebutuhan hidupnya.

#### 4. Nahkoda Diri



Media: *Hardboardcut On Paper*

Ukuran: 28x84,5cm

Tahun: 2016

Karya ini memvisualisasikan objek stir kapal yang dikombinasikan dengan objek mata, kerangka tulang rusuk, lengan tentakel gurita bersisik ular yang divisualkan menjulur kebawah dan terkesan melilit pisau. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah *monochromeatic*, warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dasar dari media kertas. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek tulang rusuk, ukuran objek tulang rusuk lebih besar dari objek lainnya sehingga objek tersebut lebih dominan dan menjadi pusat perhatian. Penggunaan *background flat* berwarna

putih menciptakan kontras dengan objek utama sehingga mampu menonjolkan objek dan detail gambar. Secara keseluruhan kombinasi antara *background* dan objek pada karya mampu menciptakan keseimbangan yang harmoni dan selaras.

Karya ini memvisualisasikan tentang pengalaman penulis terkait bagaimana cara seorang individu yang harus sanggup mengendalikan diri untuk menghadapi pemecahan masalah-masalah didalam kehidupan. Baik dan buruk tindakan yang dilakukan seorang individu dalam pemecahan masalah, ditentukan keputusan yang diambil oleh dirinya sendiri.

### 5. Time of My Life



Media: *Hardboardcut On Paper*

Ukuran: 28x84,5cm

Tahun: 2016

Karya ini memvisualisasikan objek tengkorak dengan lubang kunci dibagian kening yang dikombinasikan dengan objek jam pasir. Diatas objek jam pasir terlihat tentakel gurita yang divisualkan bersisik ular dengan posisi menjulur keatas dan terkesan membelit bandul kunci. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan

adalah *monochromeatic* perpaduan warna hitam dari tinta cetak dan warna putih diambil dari dasar media kertas. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek gambar kerangka tulang, lubang kunci, jam pasir dan lengan tentakel gurita bersisik ular yang membelit kunci. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk objek dengan memperhatikan unsur gelap terang. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek tengkorak manusia, penggambaran objek yang terkesan lebih gelap mampu menciptakan kontras sehingga objek tersebut lebih menonjol. Penggunaan background flat berwarna putih mampu menonjolkan detail objek, menciptakan keseimbangan dan memberikan kesan harmoni dalam karya.

Karya ini memvisualisasikan pengalaman kegelisahan penulis terhadap bagaimana cara seorang individu yang harus mampu mengatur waktu dalam kehidupannya. Salah satu kunci kesuksesan terletak pada setiap individu yang mampu dan pandai membagi waktu dalam kehidupan yang dijalaninya.

### 6. Daddycation





seorang individu yang harus mampu mengatur waktu dalam kehidupannya. Salah satu kunci kesuksesan terletak pada setiap individu yang mampu dan pandai membagi waktu dalam kehidupan yang dijalannya.

### 7. Octohorn (*Music*)



Media: *Hardboardcut On Paper*

Ukuran: 66x101cm

Tahun:2016

Karya ini memvisualisasikan objek gurita yang memiliki sisik pada tubuhnya. Gurita tersebut digambarkan memakai dasi kupu-kupu dan tengah melilit alat musik tiup *horn*. Pada bagian kepala objek gurita terdapat objek ombak laut. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah *monochromeatic* perpaduan antara warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dari media kertas. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek gambar gurita, dasi kupu-kupu, alat musik tiup *horn* dan objek gambar pemandangan ombak laut yang berada pada bagian kepala gurita. Objek dalam karya

Media: *Hardboardcut On Paper*

Ukuran: Diameter 64cm

Tahun: 2016

Karya ini memvisualisasikan objek tengkorak dengan lubang kunci dibagian kening yang dikombinasikan dengan objek jam pasir. Diatas objek jam pasir terlihat tentakel gurita yang divisualkan bersisik ular dengan posisi menjulur keatas dan terkesan membelit bandul kunci. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah *monochromeatic* perpaduan warna hitam dari tinta cetak dan warna putih diambil dari dasar media kertas. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek gambar kerangka tulang, lubang kunci, jam pasir dan lengan tentakel gurita bersisik ular yang membelit kunci. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk objek dengan memperhatikan unsur gelap terang. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek tengkorak manusia, penggambaran objek yang terkesan lebih gelap mampu menciptakan kontras sehingga objek tersebut lebih menonjol. Penggunaan background flat berwarna putih mampu menonjolkan detail objek, menciptakan keseimbangan dan memberikan kesan harmoni dalam karya.

Karya ini memvisualisasikan pengalaman kegelisahan penulis terhadap bagaimana cara

divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk objek dengan memperhatikan unsur gelap terang. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek ombak pada kepala gurita. Objek ombak memiliki warna lebih terang sehingga menciptakan kontras dengan objek gunung dan langit pada bagian belakang ombak. Kombinasi garis tebal yang melingkari ombak menambah dominasi objek tersebut sehingga menjadikannya pusat perhatian. Background flat berwarna putih dalam karya mampu menciptakan kontras dengan objek sehingga memunculkan detail objek dan memberikan kesan harmoni dalam karya.

Karya visual ini terinspirasi dari adik laki-laki penulis yang memiliki keahlian memainkan alat musik tiup *horn* dan karya ini juga memvisualisasikan bagaimana peran sebuah musik bisa berpengaruh dalam pikiran seorang individu yang mendengarkannya.

## 8. Octocircus (*Balance*)



Media: *Hardboardcut On Paper*

Ukuran: 66x101cm

Tahun: 2016

Karya ini menampilkan visualisasi objek gurita yang digambarkan tengah menaiki sepeda *unicycle*. Gurita tersebut digambarkan berpenampilan seperti pemain sirkus dengan mengenakan topi di kepala dan tengah memainkan adegan *juggling* bola diatas seutas tali yang hampir putus. Karya ini menggunakan komposisi asimetris dan menggunakan warna *monochromeatic* perpaduan antara warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dari media kertas atau kain. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek gambar gurita, topi yang dikenakan, bola, sepeda roda satu dan objek gambar seutas tali yang hampir putus. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk objek dengan memperhatikan unsur gelap terang. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh topi dan sepeda *unicycle*. Warna yang cenderung lebih gelap dan ukuran objek topi dan sepeda yang lebih besar dari objek lainnya, menciptakan kontras dengan tentakel dan bola yang mempunyai warna lebih terang sehingga kedua objek tersebut menjadi pusat perhatian. Penggunaan *background flat* berwarna putih mampu menonjolkan detail objek utama dan memberikan kesan harmoni dalam karya. Penyesuaian antara warna *background* dan objek mampu menciptakan keseimbangan dalam karya.

Karya ini memvisualisasikan tentang pengamatan penulis terhadap sebuah adegan dalam pertunjukan sirkus. Dimana seorang pemain sirkus berjalan diatas seutas tali tanpa sehelai pun satu pengaman, hanya menggunakan sebuah tongkat sebagai



penyeimbang dalam aksinya. Pertunjukan ini bersifat menghibur setiap penonton yang melihat disetiap pertunjukannya. tetapi, pada kenyataannya pertunjukan ini lebih dari pada menghibur, Pertunjukan ini dibutuhkan latihan, konsentrasi, dan keseimbangan yang sangat serius untuk mencapainya. Seperti halnya dalam proses perjalanan hidup, setiap orang harus giat berlatih, konsentrasi dan seimbang dalam mencapai tujuan hidup yang diharapkan.

### 9. Octosamurai (Weapon)



Media: *Hardboardcut On Paper*

Ukuran: 66x101cm

Tahun: 2016

Karya ini memvisualisasikan objek gurita memakai atribut helm perang samurai yang memiliki delapan tentakel dengan sisik pada tubuhnya. Gurita tersebut digambarkan memegang empat pedang katana yang dibelit diantara lengan tentakelnya. Dalam karya ini menggunakan komposisi asimetris. Karya ini menggunakan komposisi asimetris dan

menggunakan warna *monochromeatic* perpaduan antara warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dari media kertas atau kain. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek gambar gurita, pelindung kepala samurai dan senjata pedang katana. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk objek dengan memperhatikan unsur gelap terang. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh atribut helm samurai yang dikenakan objek gurita. Warna yang cenderung lebih gelap dari helm samurai menciptakan kontras dengan tentakel dan pedang yang mempunyai warna lebih terang sehingga objek tersebut terkesan lebih menonjol dan menjadi pusat perhatian. Penggunaan *background flat* berwarna putih mampu menonjolkan detail objek utama dan memberikan kesan harmoni dalam karya. Penyesuaian antara warna *background* dan objek mampu menciptakan keseimbangan dalam karya.

Karya ini terinspirasi dari sosok *samurai* yang memiliki keberanian dan keahlian dalam menggunakan senjata. Seekor gurita pun jika merasa terancam oleh pemangsa lain, maka gurita akan menyemburkan senjata tinta hitam yang dikeluarkan dari dalam tubuhnya. Karya ini juga memvisualisasikan tentang bagaimana seseorang individu juga harus mampu memiliki keberanian dan keahlian serta mempunyai “senjata” dalam menjalani hidup seperti halnya seorang *samurai* dan seekor gurita.

### 10. Octowings (Journey)



Me *per*

Ukuran: 66x101cm

Tahun: 2016

Karya ini memvisualisasikan objek gurita dikombinasikan dengan sayap yang terentang pada bagian kepala. Tentakel gurita tersebut digambarkan memiliki sisik dan tengah melilit sebuah jangkar. Tampak seutas tali terikat pada ujung jangkar. Dalam karya ini menggunakan komposisi *asimetris*. Warna yang digunakan adalah *monochromeatic*, warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dasar dari media kertas.

Keseimbangan pada karya dicapai melalui pelataan objek dan ukuran objek yang bervariasi. Penggunaan *background flat* berwarna putih mampu menonjolkan detail objek utama dan memberikan kesan harmoni dalam karya. Penyesuaian antara warna *background* dan objek mampu menciptakan keseimbangan dalam karya.

Karya ini memvisualisasikan tentang pengalaman penulis terhadap bagaimana cara seorang individu yang harus sanggup melakukan proses perjalanan hidup dan harus memutuskan dimana tujuan yang akan dicapai.

(66x101cm), “Octosamurai(*Weapon*)” (66x101cm),  
 ,”Octowings(*Journey*)” (66x101cm).

## SIMPULAN

### Simpulan

Konsep dalam penciptaan karya yaitu memvisualisasikan memvisualisasikan objek hewan gurita dengan mengkombinasikan dengan objek lain seperti, kerangka tulang tangan, kaki, jantung hati, sendok, garpu, sayap, jangkar, *horndan* lain-lain, yang digambarkan secara *ilmajinatif*. Objek-objek pada karya divisualisasikan dengan teknik Cetak tinggi/*relief print* diatas kertas. Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu bentuk karya yang menggunakan pendekatan pada karya *surrealistik*. Objek paling dominan pada karya berupa gurita. Karya yang dihasilkan sebanyak 10 karya grafis diberbagai tahun pembuatan antaralain; -2015: “Heartopus” (28x84,5cm), “Handtopus” (28x84,5cm), “Legtopus” (28x84,5cm). -2016: “NahkodaDiri” (28x84,5cm), “*Time Of My Life*” (28x84,5cm). “Daddycation” (diameter 64cm), “Octohorn (*Music*)” (66x101cm), “Octocircus (*Balance*)”

## DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono S, K. 2004. *Seni Rupa Modern. Bandung*: Rekaya Sains.
- Mikke Susanto. 2002. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius Press.