

SENI GRAFIS POINTILIS DENGAN TEKNIK CETAK TINGGI

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



**Oleh
GEDE WAHYU PUTRA PASEK
NIM 1912031018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI
SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA
PENDIDIKAN**



LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Gede Wahyu Putra Pasek
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 4 Februari 2025

Dewan Penguji,


Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. M.Pd.
NIP. 198104192006042002

(Ketua)

Penguji I


I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196904091997031002

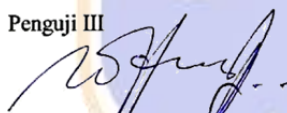
(Anggota)

Penguji II


Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.Si
NIP. 196012311990031017

(Anggota)

Penguji III


I Wawan Sudarta, S.Pd., M.Si
NIP. 196904231994031001

(Anggota)

Penguji IV


Dr. Drs. I Nyoman Sila, M.Hum
NIP. 196412311989031022

(Anggota)



**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN
SKRIPSI**

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 19 Juni 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian


Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd.
NIP.198104192006042002


Prof. Dr. I.G.A. Lokita Purnamika, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198304022006042001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni


Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd.
NIP.19650320199003

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "GRAFIS POINTILIS DENGAN TEKNIK CETAK TINGGI" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadapan Tuhan yang maha Esa, dengan segala hormat dan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan kepada:

Orang Tua tercinta, atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan. Teman seperjuangan Gamasera Angkatan 2019, yang telah mewarnai perjalanan studi ini. Kerabat dan sahabat terkasih Ni Komang Via Leony yang telah mendukung.



PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“SENI GRAFIS POINTILIS DENGAN TEKNIK CETAK TINGGI”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Drs. I Gede Nurjaya, M, Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, yang telah memberikan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Seni Rupa;
2. Dr. Drs. I Ketut Supir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain atas motivasi dan dukungan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
3. I Nyoman Rediasa, S.Sn, M., Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa atas motivasi dan dukungan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
4. I Wayan Sudiarta, S.Pd., M.Si., selaku Pembimbing I dan Penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Dr. Drs., I. Nyoman Sila, M. Hum., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. selaku Pembahas dan Penguji I yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini
7. selaku Pembahas dan Penguji II yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
8. Ibu/Bapak dosen di lingkungan Fakultas Bahasa dan Seni

secara umum dan secara khusus, yang selalu membimbing, mengarahkan, dan mendidik selama penulis belajar dan menyelesaikan skripsi ini;

9. Mahasiswa di lingkungan UNDIKSHA yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini;
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini;

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 5 Mei 2025

Gede Wahyu Putra Pasek



DAFTAR ISI

PRAKATA	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTA LAMPIRAN.....	xi
GLOSARIUM	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat	5
1.6.1 Manfaat secara teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat secara praktis.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Penjelasan Istilah.....	7
2.2 Kajian Teori.....	8
2.3 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Jenis penelitian	12
3.2 Rancangan Penelitian	14
3.3 Sasaran Penelitian	16
3.4 Prosuder Perencanaan	16
3.5 Prosedur Tindakan	18
3.6 Teknik Pengumpulan Data	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 Pengaruh Penggunaan Teknik Pointilis pada Penerapan Seni Grafis Cetak Tinggi.....	23
4.2 Proses Visualisasi	24
BAB V PENUTUP	65

5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Langkah-Langkah Penelitian	14
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Karet Lino	37
Gambar 4.2 Solder	37
Gambar 4.3 Tinta Grafis Warna Putih	37
Gambar 4.4 Sendok Makan	37
Gambar 4.5 Kertas <i>Concorde</i>	38
Gambar 4.6 Rol.....	38
Gambar 4.7 Palet.....	38
Gambar 4.8 Penggaris.....	38
Gambar 4.9 Cutter	38
Gambar 4.10 Gunting	38
Gambar 4.11 <i>Body Lotion</i>	39
Gambar 4.12 <i>Linseed Oil</i>	39
Gambar 4.13 Proses Desain	40
Gambar 4.14 Proses Penempelan <i>Body Lotion</i>	41
Gambar 4.15 Hasil Penempelan <i>Body Lotion</i>	41
Gambar 4.16 Proses Solder.....	41
Gambar 4.17 Hasil Proses Solder	42
Gambar 4.18 Proses Penimpaan Tinta	42
Gambar 4.19 Proses Mencetak	42
Gambar 4.20 Hasil Cetak.....	43
Gambar 4.21 Bor Cun.....	44
Gambar 4.22 <i>MDF Board</i>	44
Gambar 4.23 Spidol dan Pensil.....	44
Gambar 4.24 Tinta Grafis Warna Putih	44
Gambar 4.25 Kertas <i>Concorde</i>	44
Gambar 4.26 Rol.....	44
Gambar 4.27 Sendok Makan	45
Gambar 4.28 <i>Linseed Oil</i>	45
Gambar 4.29 Palet.....	45
Gambar 4.30 Proses Sketsa.....	46
Gambar 4.31 Hasil Proses Bor.....	46
Gambar 4.32 Proses Penimpaan Tinta	47
Gambar 4.33 Hasil Cetak	48
Gambar 4.34 Proses Desain	49
Gambar 4.35 Cat Plastik, <i>Reducer M4</i> dan Logam.....	50
Gambar 4.36 <i>Photo Xol</i> dan <i>Reducer M4</i>	50
Gambar 4.37 <i>Ferric Chloride</i>	50
Gambar 4.38 HCL.....	50
Gambar 4.39 <i>Screen</i> dan Rakel.....	50
Gambar 4.40 Kertas HVS Warna Putih	50
Gambar 4.41 Air Aki (<i>Air Accu</i>).....	51
Gambar 4.42 <i>Cutter</i>	51
Gambar 4.43 Bensin	51
Gambar 4.44 Kain Lap.....	51
Gambar 4.45 Tinta Grafis Warna Hitam.....	51
Gambar 4.46 Rol.....	51
Gambar 4.47 Sendok Makan	52

Gambar 4.48 Palet.....	52
Gambar 4.49 Lakban	52
Gambar 4.50 <i>Paper Tape</i>	52
Gambar 4.51 Sikat Baja.....	52
Gambar 4.52 Nampan.....	52
Gambar 4.53 Sabun Cuci Piring	53
Gambar 4.54 Hasil Perekaman Film	54
Gambar 4.55 Hasil Sablon	54
Gambar 4.56 Proses Pencampuran Ferric Chloride, HCL, dan Air Panas.....	55
Gambar 4.57 Proses Etsa	55
Gambar 4.58 Hasil Etsa	55
Gambar 4.59 Hasil Perekaman Film.....	57
Gambar 4.60 Proses Pencampuran Tinta dan Rol Tinta	57
Gambar 4.61 Proses Penimpaan Tinta	57
Gambar 4.62 Hasil Penimpaan Tinta	57
Gambar 4.63 Proses Menggosok dengan Sendok Makan.....	58
Gambar 4.64 Hasil Cetak	58
Gambar 4.65 <i>Artist's Proof</i>	62
Gambar 4.66 Cetak Edisi.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Riwayat Hidup	
Lampiran 1. 2 Pernyataan keaslian tulisan	



GLOSARIUM

<i>Lithograph</i>	:Gambar pada sepotong logam.
<i>Gravure</i>	:Proses pencetakan dari pelat ukiran. Artinya: suatu proses pembuatan piring dengan cara fotografi.
Serigrafi	:Serigrafi berasal dari kata “seri” (Latin) yang berarti sutra dan kata “graphen” (Yunani) yang berarti gambar atau lukisan.
<i>Print Making</i>	:Print Making. mencetak Seni atau teknik menulis, terutama ukiran, etsa, drypoint, ukiran kayu, atau kaligrafi.
<i>Fine Art</i>	:Tokoh atau karakter tertentu dalam cerita, film, atau permainan.
<i>Silkscreen</i>	:Sebuah ringkasan atau deskripsi singkat yang menjelaskan inti dari suatu karya seperti film, buku, atau acara televisi
Aquatint	:Teknik mengetsa pada tembaga menghasilkan hasil yang indah, mirip dengan lukisan tinta halus berwarna coklat atau tinta India.
Drypoint	:Drypoint merupakan salah satu teknik yang terdapat pada teknik gravure, tembaga, aluminium, besi, seng dan kertas plexiglass/akrilik digunakan dalam proses ini menggunakan jarum kering (baja berujung tajam) yang ditarik dengan cara dipotong/digores dengan tangan. seseorang menulis.
Mezzotint	: Proses memahami atau memberikan makna pada suatu informasi, data, atau peristiwa.
Visual	:Elemen-elemen yang dapat dilihat dalam sebuah karya, seperti garis, warna, bentuk, tekstur, dan ruang.
<i>Neoimpressionism</i>	:Proses memberikan warna

<i>Impresionism</i>	: Warna dasar Generalisasi Postpositivisme
<i>Tranferability</i>	:Kemampuan untuk mentransfer.
<i>Finishing</i>	:Tahap terakhir yang penting dalam suatu proyek ataupun produksi.
<i>Desainer</i>	:Orang yang mendesain.
<i>High relief printing</i>	:Proses penyempurnaan atau pengeditan gambar atau foto untuk memperbaiki tampilan atau menghilangkan ketidaksempurnaan.
<i>Shading</i>	:Proses memberikan perbedaan nilai atau intensitas pada objek atau permukaan dalam gambar atau grafik, untuk menciptakan ilusi dimensi, kedalaman, dan pencahayaan.
Eksplorasi artistik	:Eksplorasi artistik, disebut juga penjelajahan, penyelidikan, eksplorasi, penjelajahan adalah tindakan mencari atau menjelajah dengan tujuan menemukan sesuatu.
<i>Lighting</i>	:Pencahayaan.
Ornamen	:Suatu dekorasi atau hiasan yang digunakan untuk mempercantik atau memperindah suatu objek atau ruangan.