

PENCIPTAAN MODEL HIASAN PINGGIR GRAFIS BERDASARKAN RAGAM HIAS ETNIS DI SUMATERA

Dermawan Sembiring
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Tujuan umum artikel ini adalah memberi gambaran tentang proses dan hasil penciptaan aneka hiasan pinggir grafis sebagai rujukan penciptaan 100 desain hiasan pinggir grafis berdasarkan bentuk ragam hias etnis di Sumatera Utara yang direncanakan sehubungan dengan pelaksanaan penelitian Hibah Bersaing tahun kedua (2010). Metode yang digunakan adalah metode penciptaan dengan tahapan proses : persiapan (*preparation*), inkubasi , iluminisasi, konfirmasi dan validasi.

Hasil ciptaan berupa 8 contoh hiasan pinggir yang yang dibentuk dengan memanfaatkan sebagian dari dari 234 bentuk dasar ragam hias etnis di Sumatera Utara yang telah dikumpulkan dan selesai diedit pada kegiatan penelitian Hibah Bersaing tahun pertama (2009).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aneka ragam hias etnis di Sumatera utara dapat digunakan sebagai pengisi pola dasar hiasan pinggir yang sudah banyak dikenal dalam masyarakat umumnya dan masyarakat Sumatera Utara khususnya, dan diprediksi dapat dipergunakan dalam berbagai keperluan yang relevan.

Kata Kunci : *Bentuk dasar, ragam hias, Sumatera Utara, Hiasan Pinggir*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pada pengamatan di media internet, penghias kolom di surat kabar, dan pada aneka barang cetakan di Sumatera Utara, dapat dilihat aneka model hiasan pinggir grafis yang bermuatan ragam hias bermotif internasional baik yang bergaya klasik maupun kreasi masa kini, tetapi sangat sedikit desain hiasan pinggir yang didukung aneka motif ragam hias asli etnis di Sumatera Utara.. Tertarik menyikapi masalah ini, penulis mencoba melaksanakan penciptaan beberapa model hiasan pinggir dengan memanfaatkan bentuk dasar ragam hias etnis di Sumatera Utara dan berpedoman pada studi pola dasar hiasan pinggir dari berbagai sumber pustaka.

2. Rumusan Masalah

Pertanyaan umum yang mendasari penciptaan adalah : Bentuk ragam hias mana saja yang serasi digunakan sebagai penghias pola dasar pilihan tertentu dari berbagai sumber ?

Penciptaan bertujuan mewujudkan model-model hiasan pinggir (*border*) berdasarkan bentuk-bentuk dasar ragam hias dan artefak etnis di sebagai langkah awal untuk kegiatan penciptaan 100 desain hiasan pinggir sesuai dengan target penciptaan pada kegiatan penelitian Hibah Bersaing tahun kedua (2010) yang berjudul : *Penciptaan Aneka Model Hiasan Pinggir berdasarkan Ornamen dan Artefak Kuno Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif.*

Hasil ciptaan diharapkan dapat memberi petunjuk praktis kepada kegiatan penciptaan berikutnya.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Penciptaan (*Creation*)

1.1. Pengertian

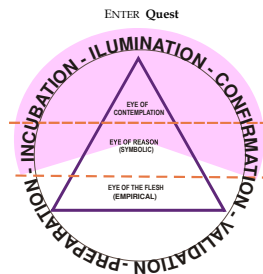
Kata penciptaan dalam bahasa Indonesia mengandung arti menggabungkan satu atau lebih hal menjadi satu produk baru yang bernilai guna bagi masyarakat. Dalam bahasa Inggris disebut *creation* yang kata kerjanya adalah *to create*. Pengertian kata penciptaan dapat mengandung arti : menyebabkan sesuatu menjadi ada, menyempurnakan ; mengembangkan , memperbaharui *rangking*, fungsi dsb, dan melukiskan (suatu karakter) secara efektif pertama kali.

Schultz, (2003 :2) menjelaskan 5 aspek penciptaan (*creation*) yakni :: waktu, informasi, analisis, pengembangan konsep, dan pelaksanaan (*execution*). Waktu memberi kesempatan untuk berpikir , mengeksplorasi, hasil pikiran, mengadakan pendekatan, memperbaiki, dan melaksanakan pengembangan.

Menurut Schultz, (Ibid : 3) kreativitas bergerak secara alamiah. Gagasan-gagasan baru menginspirasi gagasan-gagasan lebih baru lagi . Kreativitas tidak punya titik batas akhir. Sehubungan dengan ini perlu disadari kapan kegiatan dianggap cukup dapat digunakan.

1.2. Siklus Proses

Dengan memperluas pendapat . G Wallas tentang “*four stages depicted*” dalam bukunya “*The Art of Thought*” (1926) , Schulzt (Ibid : 3) memberi skema proses kreatif sebagai berikut ::



Tahap awal adalah persiapan (*preparation*) Selanjutnya berturut-turut memasuki proses, inkubasi (*Incubation*) , iluminisasi, konfirmasi dan validasi. Tahap persiapan dimulai dari basis luar dan meluas ke basis dunia kejiwaan . Pada tahap inkubasi terbentuk symbol-simbol di dalam benak kreator dan berlanjut ke tahap iluminasi ketika kreator bergabung dengan hal tidak dikenal di dalam perenungan (kontemplasi). Pada tahap ini akan ditemukan sesuatu yang baru dan memberi keuntungan. Tahap berikutnya adalah tahap konfirmasi di mana inspirasi kreatif kembali dikonversikan menjadi simbol-simbol yang dapat dibuktikan secara internal. Terakhir, pada tahap validasi, produk kreatif terbentuk di dalam dunia makna (*senses*) dan divalidasi oleh kegunaannya.. Selanjutnya pemikiran mempercepat renungan berakselerasi dengan gagasan. Dengan demikian seorang menerima akses pada *state* kontemplatif di mana symbol ditransformasikan.

2. Model Desain

Kata ”model” dalam bahasa Indonesia sering disamaartikan dengan , mode, ragam, acuan, ukuran, dan sesuatu yang dicontoh. Dalam judul penelitian ini , kata

”model” lebih diartikan sebagai ”ragam” atau ”bentuk khusus” yang berbeda dengan bentuk lainnya. Sedangkan kata desain mengandung arti :

” Salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuannya yang mencerminkan kepada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai dan berbagai tujuan benda buatan manusia. (Bruce Acher, 1976, dalam Schari, 2007 : 6).

Tampilan karya desain selalu diupayakan seindah mungkin agar cepat menarik perhatian bagi yang melihatnya. Tetapi bernilai indah saja tidak cukup karena suatu karya desain jika diwujudkan menjadi benda pakai maka aspek kebergunaannya juga harus sangat dipertimbangkan.

3. Desain Grafis

”Desain grafis adalah rancangan atau karya yang menggunakan media grafis/tulisan untuk mengkomunikasikan informasi tertentu dalam bentuk visual” . (Susanto, 2002 : 47). Pembuat karya desain grafis disebut desainer grafis (*Graphic Designer*) (Meggs,1986 : 495). Tugas desainer grafis adalah “melahirkan rancangan yang menggugah, menyentak, membujuk, mengganggu atau memaksa pemirsanya menangkap gagasan tertentu yang bisa membangkitkan emosi, logika, atau keinginan tertentu. “Di dalam suatu industri atau biro jasa konsultan, desainer harus mampu menyusun suatu konsep pengembangan produk, konsep promosi, konsep strategi pasar dan mampu mengamati secara jenis trend konsumen “(Sihombing 2001 : 20).

William Velthoven dan Jorinde Seijel , dalam bukunya *Multimedia Graphics* (1996 : 10) menulis , When presenting works of art in documentary multimedia, the graphic design is not so much a statement a graceful aid to the body of art works it help to disclose.

Dalam bukunya *A History of Graphics Desain*, (1986) Meggs memberi contoh-contoh visual karya desain grafis yang dibuat sejak 15.000 tahun sebelum Masehi. Antara lain adalah : tulisan atau goresan pada gua prasejarah, hieroglifik Mesir Kuno, kaligrafi Cina, Piktografi Creta, alphabet kuno Phoenicia dan latin, manuskrip-manuskrip abad pertengahan. Dalam perkembangannya terjadi interaksi cetak dengan media audio komputer, dan media lain. Produk disebut produk multi media. Khusus yang terkait dengan wacana grafik, proses dan produknya disebut “multi media grafik”. (*Multimedia graphics*). Dalam perkembangannya ini juga dikenal jenis produk desain grafik lain seperti web desain.

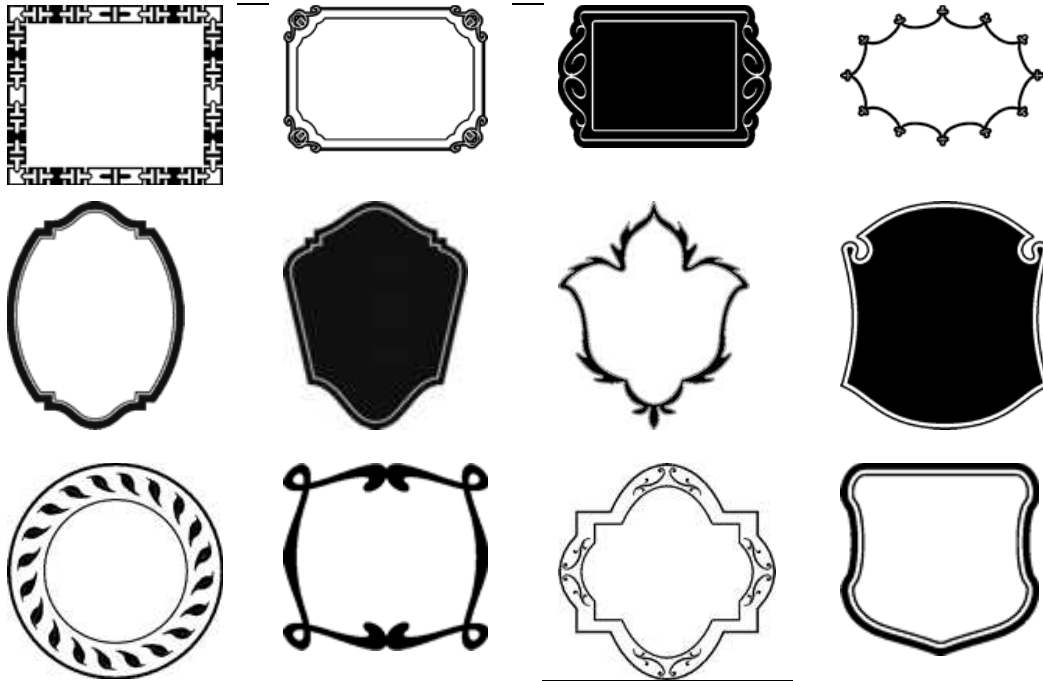
Sebagaimana dengan seni rupa lainnya, desain grafis juga terdiri terdiri dari bentuk dan isi. Secara khas bentuk total karya seni grafis terdiri dari gambar dan tulisan sedangkan isi (*content*) desain grafis adalah pesan-pesan komunikatif dan promosi yang disampaikan, atau diperjelasnya.

4. Hiasan Pinggir (*Border*)

Hiasan pinggir (*border*) dalam seni rupa masuk dalam kategori desain grafis. Mengacu kepada kata dalam bahasa Inggris ”*border*” , dapat dipahami artinya sebagai ”pinggiran” atau ”bagian yang dekat dengan pinggir atau marjin” suatu halaman hasil cetakan (Webster, 20–3-2008), atau pembatas kolom pada benda cetakan yang terdiri dari sejumlah kolom, tetapi jika diamati lebih jauh jenis-jenis border mancanegara, tempat ”border” ini tidak selalu di pinggir halaman. Kadang-kadang malah agak ke tengah halaman, tetapi masih tetap menjadi pembatas dari gagasan utama yang dikomunikasikan secara verbal.

5. Aneka bentuk pola dasar Hiasan Pinggir

Dalam studi pustaka dan penggunaan di lapangan, terdapat puluhan bentuk pola dasar hiasan pinggir yang pernah digunakan dari pola dasar bentuk klasik, modern sampai pola dasar bentuk-bentuk populer masa kini. Secara garis besar pola tersebut adalah pola empat persegi panjang horizontal dan vertikal, pola bulat, oval, bentuk daun keladi, dan kombinasi pola-pola persegi dengan pola-pola oval. Beberapa contoh pola tersebut adalah sebagai berikut :



NB: Masih ada puluhan pola dasar hiasan pinggir yang sudah diinventarisasi

6. Ragam Hias (*Ornament*)

Ragam hias adalah suatu jenis karya seni rupa yang berfungsi menghias produk-produk lain di mana dia ditempatkan. Dalam Bahasa Inggris disebut *ornament*. Hoop, (1949-8), menjelaskan tentang ornamen sebagai "*debetekenis Van een Hoop siermotief is niet makkelijk in en enkel woord weer te geven dikwijls is die betekenis zelfs in he geheel Zeker*", dan dalam bahasa Inggris ditulis, "*The significance of ornamental design cannot easily be explained in a few word : Quite often it's meaning is not by any mean certain*".

Dari ungkapan kedua bahasa ini, dalam pemikiran Van Der Hoop, baik istilah ragam hias maupun jika dirujuk dari kata *ornament* maupun *siermotiven*, tidak mudah didefenisikan.

Live Search (Maret 2008) mengemukakan 4 definisi yaitu :

(1) *Something that decorates or add beauty to something else.* (2) *Decorative object; a small decorative object displayed for beauty.* (3) *Decoration, or decotative quality,* (4) *Embleshing note : a note or set of notes add to embleshing a melody or harmony.*

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa ragam hias (*ornament*) adalah gambar-gambar hiasan yang memperindah suatu produk rupa.

7. Sumatera Utara

Provinsi Sumatera Utara, terletak antara 1° - 4° lintang utara dan 98° - 100°

bujur timur, merupakan wilayah yang berbatasan di sebelah utara dengan Propinsi Nangroe Aceh Darussalam (NAD), di sebelah timur dengan Selat Malaka, di sebelah selatan dengan Propinsi Riau dan Propinsi Sumatera Barat, dan di sebelah barat dengan Samudera Indonesia. Wilayah Propinsi ini mencakup areal seluas 71.680 kilometer persegi. Masyarakatnya terdiri atas 7 suku asli daerah seperti Melayu, Nias, Batak Toba, Pakpak, Karo, Simalungun, Tapanuli Tengah, Tapanuli Selatan (Sipirok, Angkola, Padang Bolak, Mandailing), ditambah suku pendatang yang telah lama menetap, seperti Jawa dan Minang, yang masing-masing memiliki kebudayaan dan adat istiadatnya sendiri. Dengan dukungan multi etnis ini, masyarakat Sumatera Utara memiliki kekayaan budaya baik dalam bentuk adat istiadat, tradisi, kesenian, dan bahasa.

Di bidang seni rupa, kekayaan budaya masyarakat etnis ini dapat dilihat dari peninggalan-peninggalan seni budaya masa lalu seperti rumah adat, tenunan, alat-alat keperluan sehari-hari yang berbentuk khas, aksara etnis, dan ragam hias yang beranekaragam yang terdapat pada beberapa jenis produk.

8. Ragam Hias Sumatera Utara

Berdasarkan pengertian umum ornamen tersebut di atas maka dapat diidentifikasi aneka jenis ragam hias etnis di Sumatera Utara yaitu aneka hiasan visual pada berbagai produk kebutuhan hidup sehari-hari. Dalam bahasa Batak Toba disebut “Gorga”, dan dalam bahasa batak Karo, “Gerga”.

Berdasarkan pola penggambarannya, Sirait, dkk, (1980-6), mengelompokkan ragam hias di Sumatera Utara dalam lima kategori yaitu : berdasarkan pola bentuk gambarnya yaitu : - pola bentuk manusia, - pola bentuk hewan, pola bentuk raksasa. pola bentuk tumbuh-tumbuhan, pola bentuk geometris, pola bentuk, kosmos atau alam”

9. Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan adalah penelitian aneka bentuk ragam hias 7 etnis di Sumatera Utara baik penelitian melalui pengamatan di lapangan maupun penelitian kepustakaan pada pelaksanaan penelitian Hibah Bersaing tahun I (2009).

Sebagai persiapan penciptaan model hiasan pinggir, pada penelitian tahun pertama tersebut telah dikumpulkan 232 pola dasar hiasan pinggir grafis mancanegara yang siap dijadikan sebagai acuan penciptaan. Di samping hasil penelitian lapangan tersebut, juga diamati aneka bentuk ragam hias dari beberapa sumber pustaka baik berupa buku maupun kepustakaan elektronik.

Laporan Penelitian : pengumpulan dan Dokumentasi Ornamen tradisional Sumatera Utara. 1980, (Sirait Dkk) menampilkan 228 bentuk ragam hias dari 7 etnis di Sumatera Utara yaitu : Batak Toba, Simalungun, Karo, Angkola-Mandailing, Pakpak-Dairi, Melayu dan Nias dengan penggambaran hitam putih. . “Tim peneliti mengumpulkan data-data ornamen dengan titik tolak bersumber dari rumah adat dan benda-benda pakai”(Sirait, 1980 : 3)

Sitepu, 1985, menulis buku kecil tentang ragam hias Batak Karo yang memuat sejumlah gambar ornamen dan artefak-artefak kuno pada masyarakat Batak Karo. Sampai sekarang pun, belum ada revisi dan penambahan isi buku maupun gambar-gambar ornamen yang ditemukan kemudian.

Achim Sibeth, 1991, menerbitkan bukunya berjudul *The Batak- Peoples of The Island Sumatera*, dengan kontribusi dari Uli Kozok dan Juara Ginting. Buku ini memuat

aneka ikhwal tentang masyarakat di Sumatera Utara, tetapi menampilkan aneka gambar ragam hias dan artefak kuno Sumatera Utara.

Lukman Sinar, (1993), dalam buku kecilnya *Motif dan Ornamnet Melayu* , mendokumentasikan sejumlah bentuk ragam hias Melayu (termasuk di Sumatera Utara).

Situmorang, Oloan, 1997, dalam bukunya *Mengenali Bangunan Serta Ornamen Rumah Adat Mandailing dan Hubungannnya dengan Perlambangan Adat*, menampilkan sekitar 28 bentuk dasar ragam hias Mandailing yang beberapa di antaranya lengkap dengan makna-makna simbolik tradisionalnya.

Purba M.D. dan Lingga Sitopu, 1979, dalam *“Ukiran Ornamen Simalungun*, menampilkan, bentuk ragam hias Simalungun, juga lengkap dengan makna-makna simbolis tradisionalnya.

Di samping pada buku-buku di atas, tampilan-tamplan bentuk ragam hias etnis di Sumatera Utara juga dapat dilihat pada aneka benda pakai yang masih digunakan masa kini, dan tampilan-tampilan dalam situs-situs di internet.

METODE PECIPTAAN

Penciptaan dilakukan dengan langkah-langkah metodik yang dimulai dari tahap persiapan dan dilanjutkan kepada tahap inkubasi, ilumiasi, konfirmasi dan validasi :

1. Tahap Persiapan

- Mengamati Bentuk Ragam Hias Sumatera Utara (Hasil penelitian tahun I)
- Mengamati dan menginventarisasikan aneka pola dasar hiasan pinggir grafis dari berbagai sumber.
- Menentukan fungsi praktisnya.
- Menganalisis penempatan unsur bentuk pada hiasan pinggir umumnya.
- Mengamati potensi bentuk dasar ragam hias Sumatera Utara sebagai pengisi bagian-bagian pola hiasan pinggir.

2. Tahap Inkubasi

Memilih bentuk dasar ragam hias yang karakternya sesuai

Menempatkan bentuk dasar pilihan pada bagian pola hiasan pinggir pilihan.

3. Tahap Iluminasi

Perancangan fungsi praktis dan melaksanakan penyusunan bentuk ragam hias pilihan pada pola dasar hiasan pinggir.

4. Tahap Konfirmasi

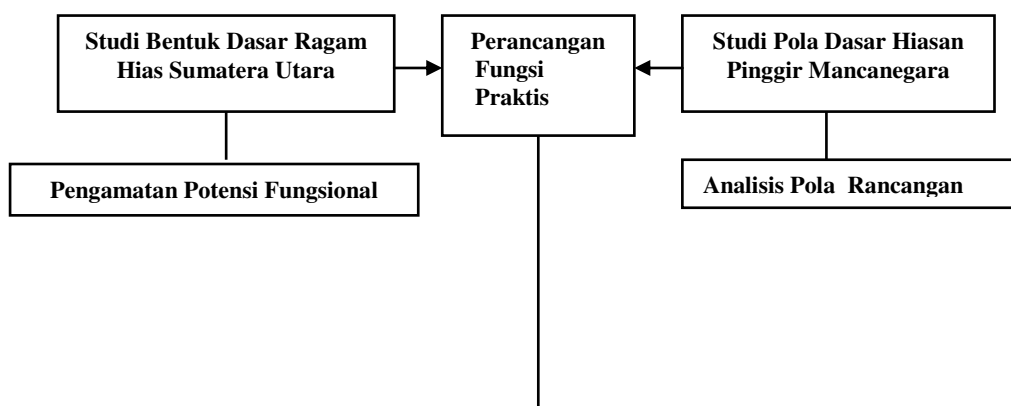
Mengamati kesesuaian bentuk dasar pilihan dengan tempatnya pada pola hiasan pinggir pilihan.

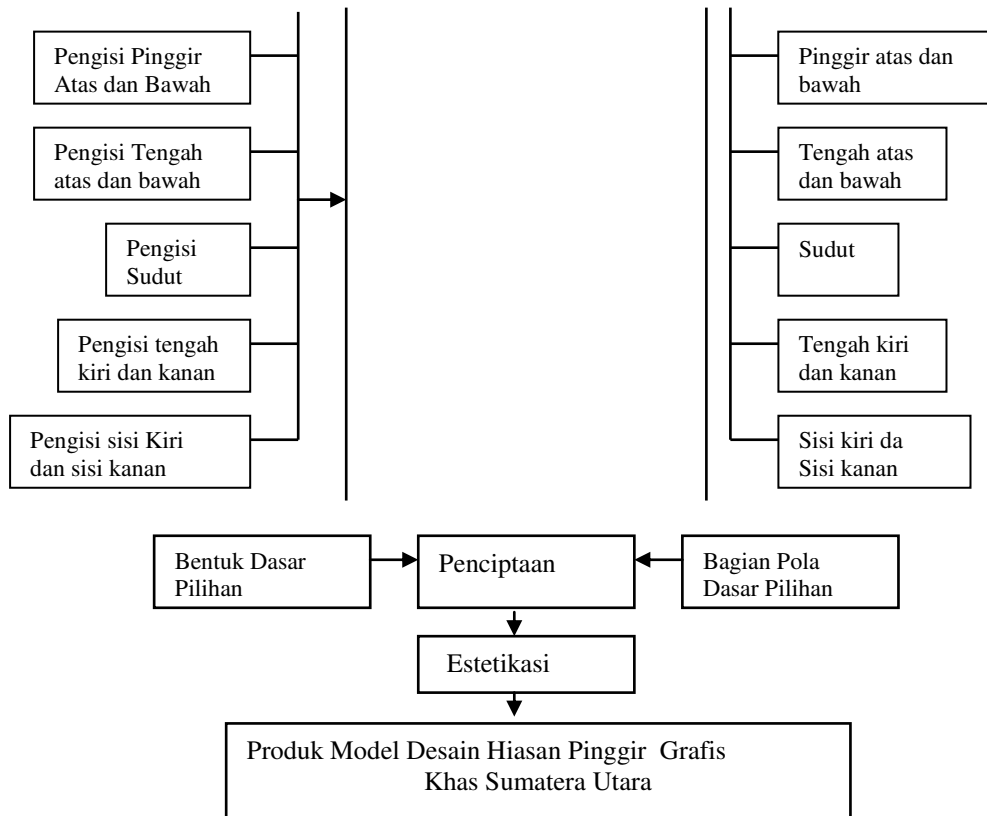
5. Tahap Validasi (Oto kritik hasil ciptaan)

Mendeskripsikan keberhasilan dan ketidak berhasilan pelaksanaan penciptaan pada masing-masing tahap proses.

Bagan Alur Penciptaan proses penciptaan dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan Alur Proses penciptaan





HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil penciptaan

Sebagai langkah awal untuk menciptakan 100 hiasan pinggir grafis berdasarkan bentuk dasar ragam hias etnis di Sumatera Utara, hasil penciptaan untuk mendukung artikel ini adalah 8 buah hiasan grafis multi fungsi yang menggunakan bentuk dasar masing-masing etnis.

1.1. Penggunaan Ragam hias Etnis Karo. (I)



Produk hiasan pinggir pola dasar empat persegi panjang dengan pemanfaatan motif bentuk dasar ragam hias etnis Batak Karo, baik sebagai pengisi bagian sudut maupun pada sisi kiri dan kanan serta atas dan bawah pola hiasan pinggir. Bentuk dasar ragam hias yang digunakan hanya satu yaitu bagian dari ragam hias etnis Karo "Desa Siwaluh". Pada masyarakat Karo masa lalu, ragam hias ini digunakan sebagai perlambang mata angin sebagai penunjuk arah dunia dan juga difungsikan sebagai penentu hari dan bulan baik (niktik wari) untuk melaksanakan kegiatan pada hari-hari berikutnya serta secara magis juga dipergunakan dalam kegiatan mencari benda-benda yang hilang.

1.1.2. Penggunaan ragam hias Etnis Karo. (II)



Desain hiasan pinggir yang memanfaatkan kombinasi pola empat persegi panjang dan bentuk oval bebas dengan menggunakan ragam hias pada “kain adat”

(uis gara) dan perhiasan telinga pengantin etnis Karo. Karena motif-motif hiasan tidak mengandung makna simbolis tradisional yang tertentu maka desain hiasan pinggir yang diciptakanpun difungsikan untuk karya grafis yang dapat dipakai

untuk kepentingan komunitas masyarakat etnis secara umum.

1.2. Penggunaan Ragam Hias Melayu



Desain hiasan pinggir grafis ini menggunakan bentuk dasar ragam hias Melayu sebagai pengisi sisi atas dan sisi bawah serta sisi kiri dan sisi kanan, motif sudut dan motif bagian tengah atas dan bawah pola hiasan pinggir. Bentuk dasar ragam hias diambil dari ragam hias Melayu dari lantai dan langit-langit Istana Maimoon Medan. Warna yang digunakan didominasi warna kuning, sebagaimana warna dominan pada ragam hias etnis Melayu

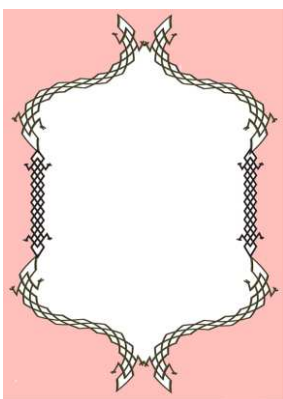
1.3. Penggunaan Ragam Hias Batak Toba



dan

Desain hiasan pinggir grafis dengan memanfaatkan kombinasi bentuk artefak batak Toba tongkat “Tunggal Panaluan”(Sisi kiri) dengan bentuk dasar ragam hias etnis Nias, “Niosalafiga”. Tongkat “Tunggal Panaluan” dipergunakan pada upacara-upacara mistik pada masyarakat Batak Toba masa lalu dan dianggap memiliki kesaktian. Bentuk ragam hiasan etnis Nias “Niosalafiga”, pada masyarakat Nias masa lalu melambangkan persatuan sikap gotong royong .

1.4. Penggunaan Ragam Hias Simalungun



Desain hiasan pinggir grafis dengan menggunakan ragam hias etnis Simalungun” Boraspati” dengan peng gayaan garis lurus menjadi garis lengkung. Pada masyarakat etnis Simalungun tempo dulu, ragam hias Boraspati ini mengandung makna simbolis sebagai penolak bala. Tempatnya didapati pada rumah-rumah adat di Pematang Purba Kabupaten Simalungun.

1.5. Penggunaan Ragam Hias Mandailing



Desain hiasan pinggir dengan menggunakan ragam hias etnis Mandailing "Sipatomu-tomu" yang terdapat pada "Tutup Ari" (Anjungan) "Bagas Godang" di Desa Penyabungan Tonga-tonga" dan "Parbincar Mataniari" yang terdapat pada atas pintu "Bagas Godang" di Desa Gunung Tua Panyabungan Tapanuli Selatan. "Sipatomu-tomu" mengandung makna simbolis sebagai tugas raja memelihara ketenteraman dan kedamaian di desanya demi

tegaknya hukum dengan satu kata dan satu perbuatan. Sedangkan "mataniari" mengandung makna simbolis bahwa raja menjadi pelindung dan pemberi kesenangan bagi warganya agar masyarakat bahagia, aman dan tenteram.

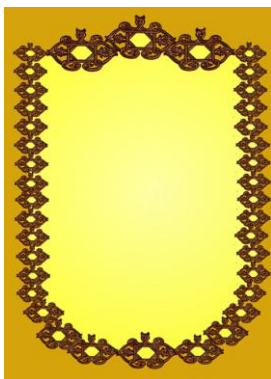
1.6. Penggunaan Ragam Hias Etnis Nias



Produk hiasan pinggir dengan pola dasar empat persegi panjang dengan menggunakan hiasan pinggir ragam hias etnis Nias, dengan penekanan warna merah dan kuning sebagaimana yang banyak ditemukan pada pakaian adat Nias. Fungsi praktis dirancang untuk lembar piagam dari berbagai kegiatan yang berhubungan dengan adat budaya nias.

dan

1.7. Penggunaan Ragam Hias Etnis Pakpak-Dairi



Ragam hias pola inovatif menggunakan bentuk dasar ragam hias etnis Pakpak Dairi "Gerga Desa Siwaluh" yang pada masyarakat Pakpak-Dairi masa lalu melambangkan penunjuk delapan penjuru mata angin dan berfungsi mistis sebagai penangkal aji-ajian dan maksud jahat musuh dari segala penjuru. Ragam hias terdapat pada dinding muka sebelah bawah dari bangunan rumah adat etnis Pakpak-Dairi.

ini

2. Pembahasan

Dari delapan hasil ciptaan di atas dapat dilihat aneka pola ciptaan yang menghasilkan aneka bentuk hiasan pinggir dengan memanfaatkan bentuk dasar ragam hias etnis di Sumatera Utara.

Pada hasil ciptaan pertama (1.1.1) pola dasar yang digunakan adalah pola empat persegi panjang melebar. Peran ragam hias pada pola tersebut adalah sebagai pengisi ke empat sisi empat persegi panjang dan pengisi sudut pertemuan sisi vertikal dan sisi horizontal.

Pada hasil ciptaan kedua (1.1.2) Pola dasar yang dirujuk adalah kombinasi pola dasar empat persegi panjang dengan pola dasar oval. Pada hasil ciptaan ketiga (1.2), pola dasar yang dirujuk adalah pola empat persegi panjang dengan 3 jenis motif pengisi pola desain yaitu pengisi sisi kiri dan kanan serta sisi atas dan sisi bawah, pengisi sudut dan pengisi bagian tengah sisi atas dan sisi bawah..

Pada hasil ciptaan ke empat, (1.3), pola dasar hiasan pinggir yang digunakan adalah bentuk persegi panjang vertikal dengan susunan komposisi asimetris. Pada hasil ciptaan kelima (1.4.) pola pola dasar hiasan pinggir yang dirujuk adalah kombinasi pola bentuk bujur sangkar (tengah) dan pola setengah oval (atas dan bawah) yang digayakan dan menghasilkan pola inovatif sesuai dengan kemungkinan ragam hias "Boraspati" yang pada bentuk aslinya merupakan garis semu yang lurus, digayakan menjadi garis lengkung yang kemudian dikombinasikan secara simetris.

Pada hasil ciptaan ke enam (1.5), pola yang dirujuk adalah pola empat persegi panjang yang mempunyai empat sudut menjadi kombinasi pola persegi panjang dengan pola segi enam dengan mendistorsi bidang empat persegi panjang sama sisi kiri dan sisi kanan menjadi dua bidang yang tidak sama sisi dan kemudian dihubungkan secara berhadapan.

Pada hasil ciptaan ke tujuh (1.6) , pola dasar yang dirujuk adalah pola empat persegi panjang dengan empat sisi dan ditambah hiasan pada empat sudut bagian dalamnya

Pada hasil ciptaan ke-7 , (1,8), pola dasar yang diterapkan adalah pola dasar inovatif dengan penekanan hiasan pada sisi atas dan sisi bawah.

Dari aneka cobaan penciptaan di atas dapat dilihat bahwa aneka bentuk dasar ragam hias etnis di Sumatera Utara sangat potensial digunakan sebagai penghias desain hiasan pinggir grafis, baik sebagai pengisi sisi kiri dan sisi kanan serta sisi atas dan sisi bawah, pengisi sudut pola dasar ragam hias, dan juga pengisi bagian tengah sisi kiri dan sisi atas pola desain.

Pemilihan bentuk dasar yang tepat diyakini dapat digunakan sebagai pengisi aneka pola dasar desain, baik pola persegi empat, pola oval, dan pola-pola inovatif lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil ciptaan yang telah dibahas di atas dapat disimpulkan bahwa : dengan pengamatan dan penghayatan yang teliti , dan dengan melaksanakan proses kreatif yang konsekuen dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, konfirmasi dan validasi, semua bentuk dasar ragam hias etnis di Sumatera Utara dapat dimanfaatkan sebagai penghias pola dasar hiasan pinggir grafis.

2. Saran

Dari hasil penciptaan yang telah dilakukan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan mutu hasil ciptaan, , perlu diamati lagi lebih jauh karakter aneka pola hias mancanegara sehubungan dengan fungsi praktisnya masing-masing..
2. Untuk menambah bobot hasil ciptaan, perlu penghayatan lebih mendalam tentang makna-makna simbolis ragam hias etnis yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hammerle , P. Johannes M, 1995, *Hikaya Nadu*, Gunung Sitoli : Museum Pusaka Nias
- Joosten P Leo , 1992. *Trans*, Verrijt, E.M. 1992, *Samosir , The Old batak Society*, Pangururan : Leo Joosten
- Purba M.D. dan Lingga Sitopu, “*Ukiran Ornamen Simalungun*, 1979, Medan : MD. Purba.
- Sachari Agus, 2005, *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa : desain Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*, Jakarta Erlangga
- Sembiring Dermawan, 2009, *Penciptaan Hiasan Pnggir Gafis Bedasarkan Ragam hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif*, laporan penelitian Hibah Bersaing Tahun I 2009
- Sibeth Achim, 1991, *The Batak : Peoples of the Island of Sumatera* , London : Thames and Hudson
- Sinar, Tengku Luckman, 1993, *Motif dan Ornamnet Melayu*, Medan : Lembaga Pembinaan & Pengembangan Budaya Melayu (Satgas –Mabmi).
- Sirait Baginda, dkk, 1980, *Pegumpulan dan Dokumentasi Ornamen Tradisional di Sumatera Utara*, Medan : Pemerintah Daerah Tingkai I Provinsi Sumatera Utara
- Sitepu A.G, 2000, *Ragam Hias (ornament) Tradisional Karo*, Medan : A.G. Sitepu
-, 1998, *Mengenal Seni Kerajinan Tradisional Karo*, Medan : AG Sitepu
- Situmorang, Oloan, 1997, *Mengenal Bangunan Serta Ornamen Rumah Adat Mandailing dan Hubungannnya dengan Perlambangan Adat*. Medan Amgkasa Wira

Shultz Derald, 2003, *How Creative Process Work*, Media Rail Design, Inc,
<http://www.creativelatitude.com/article-schultz>, Agustus 2008

Sekilas tentang penulis : Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum., adalah dosen pada jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Unimed.