

# PEMANFAATAN COREL PHOTO PAINT DALAM PENCIPTAAN HIASAN PINGGIR GRAFIS BERBASIS RAGAM HIAS ETNIS DI SUMATERA UTARA<sup>1</sup>

Dermawan Sembiring<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Dalam melaksanakan penelitian Hibah Bersaing tahun 2009 – 2010 yang berjudul “Perciptaan Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Bentuk Dasar Ragam Hias Etnis Di Sumatera Utara Dengan Kemasan Media Interaktif,” penulis menggunakan media komputer dengan program aplikasi *Corel Photo Paint*, *Corel Draw*, dan *Photoshop*. Sehubungan dengan proses penciptaan yang dilakukan, artikel ini bertujuan menyosialisasikan pengalaman dalam melaksanakan proses penciptaan tersebut, khususnya dalam penggunaan menu-menu, sub menu dan *tool* serta sub *tool* yang digunakan untuk menghasilkan efek-efek visual tertentu.

Metode penulisan yang digunakan adalah menjelaskan proses penciptaan beberapa hasil karya yang menggunakan menu-menu yang berbeda dan menampilkan efek visual yang ditimbulkannya pada beberapa hasil karya.

Hasil artikel diharapkan bermanfaat bagi pengguna program aplikasi *Corel Photo Paint* selanjutnya, sekaligus sebagai umpan balik bagi penulis jika ada kritik dan saran perbaikan dari pembaca.

*Kata Kunci : Corel Photo Paint, Hiasan Pinggir, Etnis, Sumatera Utara*

## ABSTRACT

In executing research Hibah Compete the year 2009 - 2010 entitling " Graphical Periphery Decoration Creation Pursuant To Elementary Form of Ethnical Decorative Manner In North Sumatra With The Tidiness of interactive Media , writer use the computer media with the Corel of Photo Paint, Corel Draw, and Photoshop application program. Referring to conducted creation process, this article aim to socialize the experience in executing the creation process, specially in menu, sub of menu and tool and also sub tool used to yield the certain visual effect. Writing method used is explaining the creation process of some masterpiece result using different menu and present the visual effect generated at some masterpiece result. Result of article expected be of benefit to consumer of *Corel Photo Paint* application program hereinafter, at one blow as feed back for writer if there is criticize and repair suggestion from reader.

*Key Word : Corel Photo Paint, Border, Ethnical, Nort Sumatera*

---

<sup>1</sup> . Artikel ini merupakan bagian dari hasil penelitian Hibah Bersaing berjudul “Penciptaan Aneka Model Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Bentuk Dasar Ragam Hias Di Sumatera Utara.

<sup>2</sup> . Staf Pengajar FBS Universitas Negeri Medan ( Ketua Peneliti )

## I . PENDAHULUAN

Penelitian penciptaan yang bertujuan menghasilkan produk baru tidak terlepas dari metode khusus yang digunakan untuk menciptakan hasilnya. Sejak tahun 1999, tim peneliti Hibah Besaing yang berjudul “Perciptaan Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Bentuk Dasar Ragam Hias Etnis Di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif,” telah menghasilkan 250 produk hiasan pinggir grafis dengan aneka model bentuk yang diwujudkan dengan menggunakan media komputer dengan beberapa program aplikasi grafis. Sebagian besar di antaranya menggunakan *Corel Photo Paint*. Dalam penggunaannya ditemukan beberapa hal yang dianggap perlu disosialisasikan.

Tulisan ini bertujuan menjelaskan bagaimana proses penciptaan hiasan pinggir grafis berbasis ragam hias etnis di Sumatera Utara dan menjelaskan fasilitas program aplikasi yang digunakan serta menampilkan beberapa contoh hasil ciptaan sehubungan dengan penggunaan program aplikasi tersebut.

## II. Tinjauan Pustaka

### 2.1. Corel Photo Paint

*Corel photo Paint* adalah program aplikasi komputer berbasis Bitmap . Bitmap berarti suatu gambar (Image) yang disusun dari titik-titik ( *grids of pixel* ) . *Pixel* adalah titik warna yang merupakan bagian terkecil dari Bitmap . Banyaknya bit biner menggambarkan warna atau bayangan ( *Shade* ) dari tiap pixel di dalam suatu bitmap. Satu *pixel* di dalam gambaran (image) hitam dan putih mempunyai kedalaman 1 bit karena yang tampak hanya putih atau hitam. Banyaknya nilai warna yang ditentukan kedalaman *bit* , dapat menghasilkan nilai yang sama dengan 2 kekuatan kedalaman bit. Misalnya, satu kedalaman dari 1 bit dapat menghasilkan dua nilai warna ( $2^1 = 2$ ), dan satu bit dari kedalaman 2 dapat menghasilkan 4 nilai warna ( $2^2 = 4$ ). Rentang kedalaman bit antara 1 – 64 bit per pixel (bpp), menentukan kedalaman warna gambaran (Image). ( Menu help Corel Photo Paint X5, 2012)

Sebelum memulai menggunakan *Corel Photo Paint*, perlu diketahui pengertian dari istilah-istilah pendukung operasionalnya seperti : *Channel*, *Editable area*, *Image*, *lens*, *Mask*, *Object*, *Path* dan *Thumbnail*.

*Channel* dideskripsikan sebagai suatu gambaran skala “abu-abu” 8-bit yang menyimpan warna atau “pelindung” (mask) informasi untuk suatu gambar. *Editable area*, adalah wilayah terlindung yang bisa diedit dan bisa menerima “rona warna” (paint) ) dan efek-efek tertentu yang digunakan untuk menyeleksi suatu wilayah atau suatu gambar. *Image* adalah file yang terbuka atau yang dihasilkan pada *Corel Photo Paint*. *Lensa (Lens)* adalah suatu lapisan yang melindungi satu atau semua bagian gambar ketika pengguna menggunakan warna. *Mask* dideskripsikan sebagai pelindung yang dapat digunakan pada *Image* ketika image tersebut diedit untuk menggambarkan wilayah yang dilindungi atau wilayah yang dapat diedit .

Selanjutnya, *Object* adalah suatu *bitmap* bebas yang terletak di atas gambar latar belakang, sedangkan *Path* adalah segmen urutan garis dan kurva yang dihubungkan oleh noda-noda (*Node*) dengan objek yang dapat diubah-ubah (*adjustable*). Berikutnya, *Thumbnail* adalah suatu miniatur dari suatu versi gambaran yang beresolusi rendah .

Proses penciptaan yang diakukan tidak menggunakan semua fasilitas yang tersedia pada *Corel Photo Paint*, tetapi dikhkususkan pada yang dianggap perlu digunakan saja seperti menu *File* , *Edit*, *View*, *Image*, *Adjust*, *Effect*, dan *object*. Pada menu *File* tersedia sub-sub menu operasi penggunaan *Corel Photo Paint* yang sangat umum dikenal dalam penggunaan program aplikasi grafis. Pada menu edit tersedia aneka sub menu seperti sub menu *Cut*, *Copy* dan *Paste*. Pada menu *Adjust* digunakan sub menu *Auto Balance*, *Brightness / Contrast/Intensity*. Pada menu *Image* digunakan sub menu *Flip*, *Rotate*, *Transform – Invert*. Pada menu *Effect* digunakan sub menu *3 D effect – Pinch – Punch – Sphere* dan *Distort – Ripple – Shear – Swirl* dan *Tile*; serta *Texture – Plastic*, *Elephant Skin* dan *Coble Stone*. Selanjutnya pada menu *Object* banyak digunakan sub-menu : *Arrange*, *Combine*, *Flip* dan *Rotate*.

Di samping menu-menu yang disebut di atas, pengopreaisan *Corel Photo Paint* juga tidak terlepas dari penggunaan *tool-tool* yang tersedia pada *Toolbox* seperti : *Object Picktool*, *Rectangle – elipse – free hand – Lasso – magnetik – magic wand mask tool*, *Brush Mask Tool*; *Croop – Zoom - eye Dropper – Eraser*, *Text Red Eye removal – Text – Tool*; *Rectangle – Elipse – Polygon – Line Path , Tool* ; *Paint – Effect – I,age Spayer – Undo Brush – Replace Brush – Drop Shadow Tool* ; *Object Transparency – Color Transparency – Image Sliding Tool*, dan sub tool *Swap* dan *Fil Color*.

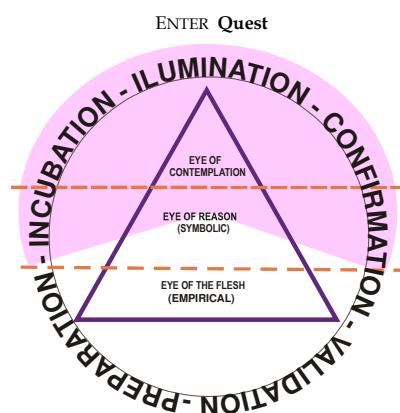
Semua alat-alat perona gambar (tools) tersebut dapat berperan menampilkan dan merubah citra yang dibuat pada halaman tampilan *Corel Photo Paint*. Pada artikel ini hanya akan dijelaskan dan diberi contoh pada beberapa gambar seperti yang diciptakan saja.

## 2.2. Penciptaan (*Creation*)

Schultz, (2003 :2) menjelaskan 5 aspek utamanya dalam penciptaan yaitu aspek : waktu, informasi, analisis, pengembangan konsep, dan pelaksanaan (*execution*). Waktu mengarahkan pemikiran untuk mengekplorasi, mengadakan pendekatan, memperbaiki, dan melaksanakan pengembangan. Pertanyaan kunci dalam hal ini berkisar pada : keunikan produk , konsumen sasaran, keinginan konsumen pada masa kini dan masa yang akan datang. Analisis dilakukan untuk memperoleh satuan data yang telah dikumpulkan dan dimulai dengan mencatat pemikiran dan gagasan-gagasan. Pada poin ini aspek kuantitas mengatasi aspek kualitas. Selanjutnya dilakukan *review* material agar informasi yang diperoleh menginspirasi pemikiran, gagasan baru dan mengidentifikasi hal-hal yang tidak dapat dilaksanakan. Pada tahap ini akan muncul dua atau tiga arah kegiatan yang dengan cepat mengarah ke satu atau dua konsep yang kuat. Konsep yang sudah muncul dalam benak kemudian dikembangkan.

Menurut Schultz, (2003 : 3) kreativitas bergerak secara alamiah. Gagasan-gagasan baru menginsipirasi gagasan-gagasan lebih baru lagi . Kreativitas tidak punya titik batas akhir. Sehubungan dengan ini perlu disadari kapan kegiatan dianggap cukup dapat digunakan.

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



Tahap awal adalah persiapan (*preparation*) Selanjutnya berturut-turut memasuki proses, inkubasi (*Incubation*), iluminisasi, konfirmasi dan validasi.

### 2.3. Hiasan Pinggir Grafis ( 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.

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. Desain harus komunikatif, mudah dipahami dan laris (Ibd : 78).

### 2.4. Ragam Hias Etnis Sumatera Utara

Ragam hias adalah suatu jenis karya seni rupa yang berfungsi menghias produk-produk lain di mana dia ditempatkan. Dalam Bahasa Inggris disebut *ornament*.

Live Search (Maret 2008) mengemukakan 4 defenisi ornamen 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.

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" atau ukiren-ukiren.

Khusus tentang ragam hias etnis di Sumareta Utara, Sirait, dkk, (1980-6) , mengelompokkan ragam hias di Sumatera Utara dalam lima kategori 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”

## 2.5. Tujuan dan manfaat penelitian

Tujuan jangka panjangnya adalah merintis kegiatan industri kreatif di bidang seni rupa dan desain berbasis hasil-hasil kebudayaan etnis di daerah ini sedangkan tujuan operasional penelitian adalah mendeskripsikan proses dan hasil ciptaan berupa aneka model desain hiasan pinggir grafis berdasarkan bentuk-bentuk ragam hias 7 etnis di Sumatera Utara sebagai sarana untuk memperkenalkan keindahan motif-motifnya kepada masyarakat yang lebih luas.

Hasil penelitian dapat berkontribusi dalam mendukung gagasan-gagaan pelestarian dan revitalisasi kekayaan tradisional etnis untuk aneka kegunaan masa kini. Khusus tentang penulisan artikel yang dibatasi pada pemanfaatan program aplikasi media komputer dengan Program aplikasi *Corel Photo Paint*. Hasil paparan proses penciptaan pada penelitian sebelumnya dapat memberikan kontribusi dalam aneka kegiatan desain grafis dengan menggunakan program *Corel Photo Paint*.

## III. Metode Penelitian dan Penciptaan

### 3.1. Metode Penelitian dan Penciptaan

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penciptaan dan analisis evaluatif hasil ciptaan. Penelitian dilaksanakan dalam 3 tahap / tahun. Tahun I (2009) dilaksanakan pengamatan dan dokumentasi bentuk-bentuk ragam hias di beberapa lokasi di Sumatera Utara sebagai bahan dasar penciptaan pada tahun kedua dan ketiga. Tahun kedua (2010 ) dilaksanakan proses penciptaan awal dan telah dihasilkan 50 desain pilihan dari 120 desain hiasan pinggir alternatif yang diciptakan. Tahun ketiga (2011) dilaksanakan proses penciptaan lanjutan dan telah dihasilkan 50 desain pilihan dari 130 desain alternatif sebagai pelengkap hasil ciptaan tahun kedua dan ketiga.

Langkah-langkah operasional yang dilakukan adalah :

1. Mengumpulkan motif ragam hias di Beberapa lokasi di Sumatera Utara
2. Mengedit tampilan gambar dengan cara konturasi, negativisasi, dan distorsi sesuai dengan rancangan fungsinya dalam total desain.
3. Memisah bentuk dasar raam hias dari gabungannya.

4. Memindai bentuk dasar pilihan menjadi gambar-gambar digital.
5. Mengimpor hasil pengindraian untuk ditampilkan pada halaman program aplikasi media komputer yang digunakan.
6. Mengamati karakter bentuk untuk disesuaikan dengan pola dasar ragam hias yang sudah dirancang.
7. Memindahkan bentuk dasar ragam hias ke dalam pola yang sudah dirancang.
8. Membayangkan kemungkinan penggunaan pola hasil rancangan.
9. Meguji coba karakter bentuk sebagai efek dari penggunaan aneka fasilitas menu dan tool pada prpenggunaan citra visual efek penggunaan program aplikasi.
10. Menggunakan menu-sub menu, tool dan sub tool dalam proses penciptaan.
11. Menciptakan model desain hiasan pinggir alternatif dengan manipulasi penggunaan sub alat, efek menu dan efek-efek pewarnaan.
12. Memilih menggunakan menu-menu dan sub menu serta tool tool dalam proses penciptaan.
13. Menggayaan hasil ciptaan dengan aneka cobaan penggunaan efek tool dan efek menu dengan berbagai alternatif.
14. Memilih hasil alternatif terbaik sebagai hasil karya .
15. Menganalisis kekurangan dan kelebihannya sebagai antisipasi pada penciptaan karya-karya berikutnya.
16. Mengumpulkan semua karya yang telah diciptakan dan memilih beberapa karya yang dianggap lebih baik dari lainnya untuk disosialisasikan kepada para pemerhati.
17. Menganalisis hasil tanggapan pemerhati.
18. Menulis teks informatif tentang masing-masing hasil ciptaan
19. Memindahkan gambar-gambar puluhan ke program aplikasi movie.
20. Merancang teks narasi
21. Mengisi musik pengiring Movie

### 3.2. Penulisan Artikel

Populasi dalam penulisan artikel ini 250 hasil karya ciptaan dari tahun kedua sampai dengan tahun ketiga. Karena keterbatasan halaman artikel, dan banyaknya data proses yang perlu disosialisasikan maka sampel karya yang akan dibahas dibatasi hanya

pada 15 karya dengan teknik *purposif sampling* yang didasarkan pada keterwakilan etnis yang ragam hiasnya digunakan dan atas dasar adanya perbedaan fasilitas menu, sub menu dan tools yang digunakan dalam penciptaannya.

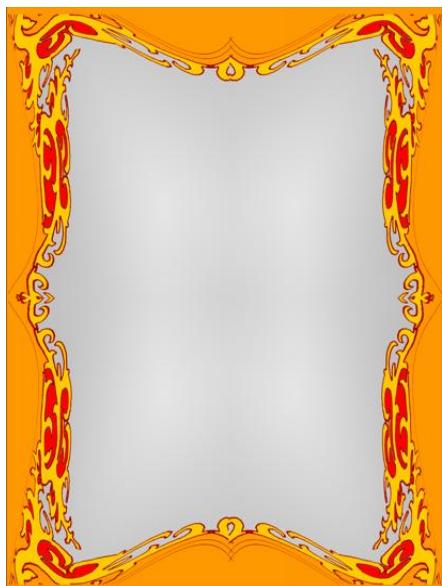
Metode penulisan yang dilaksanakan adalah metode deskriptif kualitatif berdasarkan tanda-tanda visual yang dapat diamati pada gambar-gambar desain yang disertakan.

#### **IV. Hasil Ciptaan dan Pembahasan**

. Dari 250 desain hasil ciptaan pada artikel ini hanya ditampilkan dan dijelaskan penggunaan menu dan totol-tol program aplikasi pada 14 desain yang mewakili penggunaan ragam hias 7 etnis di Sumatera Utara. Selebihnya hanya disertakan sebagai lampiran.

##### **4.1. Hasil Ciptaan**

###### **1. Dari ragam hias Melayu 1**



Desain hiasan pinggir yang menggunakan bentuk dasar ragam hias Melayu “ Tanpa nama” yang direkan gambarnya pada dinding Istama Maimoon Medan. Dibentuk dengan menggunakan menu *Edit - Copy 3 kali - Paste - rotate 90° - drag - Combine - Copy, rotate 180°* maka tampil empat potongan motif yang tersusun seperti pada gambar sebelah kiri. Bingkai luarnya dibentuk dengan *tool Rectangle*. Ruang bagian dalam bingkai terlebih dahulu dihapus dengan *Tool Eraser* lalu diberi warna abu-abu. Karena warna abu-abu yang ditimpakan pada pola desain menutup semua desain yang sudah terbentuk, maka *layer* : warna abu-abu tersebut dipindah ke *layer* belakang dengan menggunakan menu *Object- Arrange, Order - To back*

## 2. Dari Ragam Hias Melayu 2



memilih bagian yang jika dipotong (*Cut*) diperkirakan dapat disusun secara geometrik untuk menghasilkan kombinasi bentuk yang menarik. Hasil potongan kemudian di *Copy* dan hasil *copy-an didrag* ke samping dengan mempertemukan salah satu ujung kedua potongan gambar tersebut. Dengan menu *arrange* kedua layer potongan gambar digabung dan di *copy kembali*. Selanjutnya sisi atasnya ditarik ke bawah dengan mempertemukan kedua ujung bingkai dan kemudian layernya kembali digabung dengan menu – *Object – Combine – Combine Obyek Together*. Warna ragam hias yang semula kombinasi warna merah, coklat dan kuning, diubah menjadi warna yang didominasi warna biru dengan menggunakan menu : *Image – Transform – Invert*

## 3. Dari Ragam Hias Karo 1

Hiasan pinggir ini digubah dari bentuk /motif dasar ragam hias Etnis Karo “ Embun Sikawiten” (Awan bersentuhan). Proses pembentukannya dimulai dari memotong bentuk dasar ragam hias dari kumpulannya dengan menggunakan menu *Edit – Cut – Copy – Paste* dan menyusun hasil gambar

yang sudah di *Copy* kedalam pola hiasan penggir persegi empat. Langkah berikutnya adalah menekan tombol menu *Object – Combine – Combine Object Together* sehingga semua layer hasil protongan menjadi satu layer. Tahap berikutnya, gambar yang sudah menyatu pada satu layer diubah lagi dengan menekan tombol menu *Effect – 3 d Pinch – Punch, Sphere* sehingga membentuk sisi dalam dari pola hiasan pinggir yang bersama susunan ragam hias pada bidang garis pinggir berubah bentuk seperti bentuk seperempat dari pola hiasan pinggir pada



matra empat persegi. Untuk memperkaya garis cekung yang dibentuk oleh susunan bentuk ragam hias yang telah terdistorsi tersebut, dilakukan lagi pemotongan gambar dengan menu *Edit – Cut – Copy – Paste*. Potongan dilakukan mendekati tiga perempat dari bidang gambar baik ke samping maupun ke atas. Hasil potongan kembali di *copy*, ditarik ke kiri sehingga membentuk pola simetris dengan gambar yang di *copy* sebelumnya. Kemudian potongan gambar tersebut digabung dengan men-*drag* dengan *mouse* di sekeliling pola gambar dan menekan tombol menu *Object – Combine – Combine Object Together – Texture – Plastic*”, *Tile*, pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*. Latar belakang gambar adalah susunan bentuk bentuk huruf yang didistorsi dengan menu : *Effect – Distort – Tile*.

#### 4. Dari ragam Hias Karo 2

Desain hiasan pinggir ini digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo “Bunga Ncole” yang direkam dari Rumah Adat Tradisional di Desa Lingga Kab. Karo.

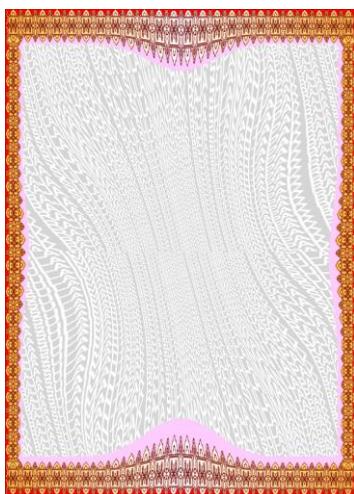


Pembentukannya dimulai dari penggunaan menu *Edit – Cut - Copy –* dan disusun pada bingkai hiasan pinggir berbentuk empat persegi. Selanjutnya digabung menjadi satu “Layer”. Proses berikutnya diedit kembali dengan menggunakan menu: *Effect – 3 D – Pinch/punch – sphere – texture - Plastic*. Selanjutnya seperempat dari gambar tersebut dipotong dan dilakukan proses ulang dengan menggunakan menu *Edit – Copy Paste* sehingga menjadi

dua potong, dan kemudian didrag ke samping lalu digabung lagi dengan menggunakan menu : *Object – Combine – Combine Object Together*. Setelah dua potong gambar menjadi satu kesatuan dalam satu *layer*, dilakukan proses ulang dengan menu : *Edit- Copy Paste* sehingga kembali menjadi dua potong citra dan memiliki dua *layer*. Dengan proses yang sama dengan sebelumnya, *layer* yang berada di atas *layer* yang ditimpak, ditarik lagi kebawah menjadi gabungan gambar seperti di atas. Terakhir semua gambar digabung permanen dengan menggunakan menu *Object – Combine – Combine Object Together*.

#### 5. Dari ragam Etnis Hias Karo 3

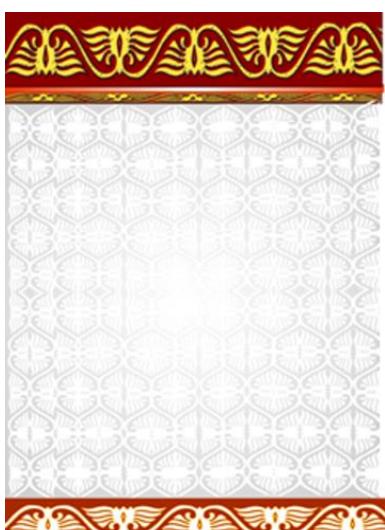
Hiasan pinggir ini digubah dari bentuk /motif dasar ragam hias Etnis Karo “Tapak Raja Sulaiman” .



Pembentukannya dimulai dari penggunaan menu *Edit – Cut – Copy – Paste* dan disusun memanjang ke dalam pola horizontal lalu kembali di *Copy* menjadi 2 pola gambar yang sama. Salah satu di antaranya di-*copy* ulang dan diubah menjadi pola garis vertikal dengan menggunakan menu : *Object – Rotate – 90° Clockwise*. Kemudian dengan penggunaan penggeseran *mouse* setelah mengklik masing-masing dari ke empat potongan susunan ragam hias pola bidang vertikal dan bidang garis horizontal tersebut digabungkan dengan mempertemukan ujungnya masing-masing sehingga menjadi hiasan pinggir berpola empat persegi panjang. Langkah berikutnya, digunakan menu : *Effect – 3 D effect – Pinch – dan sphere*, untuk membentuk pola dalam dari

garis pinggir seperti yang terlihat pada gambar. Untuk mengisi bidang yang akan menjadi latar belakang dari hiasan pinggir tersebut, digunakan bentuk dasar salah satu ragam hias yang diperbanyak dengan menggunakan menu : *Effect – Distort – Tile* . Selanjutnya pola ragam hias tersebut digayakan lagi dengan menggunakan menu : “*Effect- 3 D- Pinch- Punch – Sphere*”, pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.

## 6. Dari Ragam Hias Simalungun I.



Hiasan pinggir dua sisi dominan ini digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun “*Pinar apul-apul*” (Menyerupai Kupu-kupu). Pembentukan dimulai dengan menggunakan menu *Edit – Cut* untuk memotong bentuk dasar ragam hias lalu di- *Copy – Paste* berulang kali dan menggabungkan hasil potongan dalam jajaran horizontal dan kemudian menggandakannya dengan menu *Copy - Paste* lalu menempatkan satu di bagian atas dan satu di bagian bawah. Khusus garis-garis bentuk ragam hias pada bagian atas digayakan dengan menggunakan menu : *Effect – Texture – Plastic*. Pola gambar bagian tengah dibentuk dengan mendistorsi bentuk dasar ragam hias dengan menu : *Effect – Distort – Tile* . Untuk memadukan semua bagian pola gambar

digunakan menu : *Object – Combine – Combine Object Together*

## 7. Dari Ragam Hias Simalungun II

Desain bingkai ini digubah dari bentuk / motif dasar Ragam Hias Simalungun “Sihilap Baradjonggi”. Pembentukan dimulai dari pembentukan pola segi delapan pada program aplikasi *Corel Draw*, lalu di *Copy - Paste* ke layar program aplikasi *Corel Photo Paint*.



Proses selanjutnya adalah memotong bentuk dasar ragam hias tersebut dari kumpulannya dengan menu : *Edit – Cut* dan di gandakan dengan sub- menu *Copy* sebanyak empat potongan lalu disusun pada bidang luar kotak segi delapan. Agar Bentuk ragam hias hasil potongan tersebut bisa tepat persis pada pola dasarnya, terlebih dahulu dedit dengan menggunakan *Pick Tool* dengan mengklik pola ragam hias tiga atau empat kali sampai muncul tanda anak panah dua arah pada sisi wilayah gambar dan menariknya sesuai dengan permintaan bentuk pola gambar segi delapan. Untuk merubah matra gambar flat menjadi berkesan semi tiga dimensional digunakan menu “*Effect- Texture – Plastic*” . Teknik pewarnaan bagian-bagiannya menggunakan menu : *Sub Tool Magic Wand Mask*, dan *Eraser*, dan *Fill Tool*, dan untuk memindahkan *layer* warna terakhir yang menutupi *layer-layer* sebelumnya digunakan menu : *Object – Arrange – to back*.

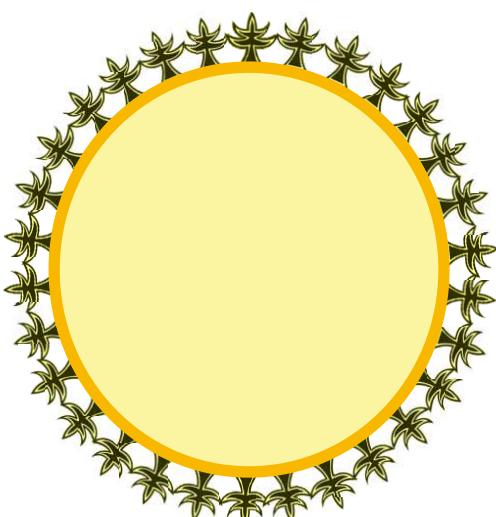
## 8. Dari Ragam Hias Pakpak Dairi I

Hiasan pinggir bentuk bulat tini Digubah dari bentuk / motif dasar Ragam Hias Palpak Dairi “ Parbunga Koning” ( Kunyit ). Pembentukannya dimulai dengan menggunakan menu : *Edit – Cut* dan *Copy* berulang-ulang untuk menggandakan bentuk dasar ragam hias yang kemudian disusun dalam bidang horizontal memanjang. Selanjutnya susunan horizontal

linier tersebut tersebut digubah menjadi berbentuk lengkung dengan menggunakan menu : *Effect – Distort - Shear*

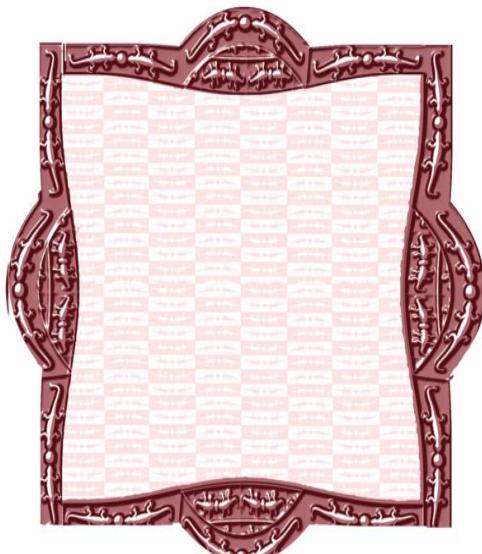
Hasil gubahan setelah didistorsi diperhatikan dengan seksama untuk melihat bagian mana yang membentuk setengah lingkaran lalu dipotong dengan sub menu *Cut*, dan kemudian di *Copy* berulang-ulang menjadi beberapa potong gambar. Potongan-potongan tersebut disusun dengan menggunakan menu *Object – Combine - Combine Object Together*. Penggabuan bentuk ragam hias dari berkarakter “Flat” menjadi berkarakter volumis dilakukan dengan menggunakan menu : *Effect – Texture – Plastic*. Selanjutnya, teknik

pewarnaan bidang dilakukan dengan menggunakan sub tool : *Magic Wand Mask – dan Menu : Object – Arrange dan Fill Color*.



## 9. Dari ragam Hias Papakpak Dairi II

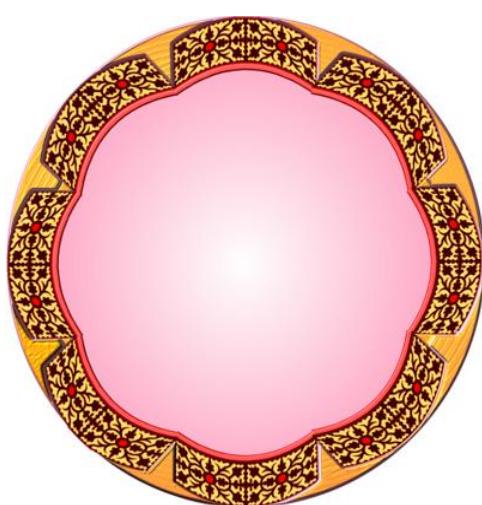
Desain Bingkai ini digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak “Niper Kelang” ( Cecak ). Pembentukannya dimulai dari penggunaan menu *Edit – Copy – Paste* pada bidang empat persegi panjang horizontal. Bidang tersebut kemudian di *Copy* menjadi 3 potongan.



Salah satu potongan diubah mnkadi bidang vertikal dengan menggunakan menu *Object – Rotate – 90\** , dan kemudian di-Copy lagi. Ujung-ujung kedua bidang horizontal dan bidang vertikal dipadukan sehingga membentuk bidang ersegi yang lebih besar. Untuk menggayakan bentuk sisi luar dan sisi dalam keempat bidang yang sudah digabungkan tersebut, digunakan menu : *Effect – 3 D effect – Pinch/Punch – Sphere*, secara berulang-ulang sampai diperoleh bentuk seperti yang ditampilkan di kiri teks ini. Selanjutnya, gabar-gambar ragam hias yang semula berbentuk “flat: diubah menjadi bentuk yang berkesan bervolume atau 3 dimensional semu , dengan menggunakan menu : *Effect – Texture – Plastic*.

## 10. Dari Ragam hias Angkola /Mandailing I

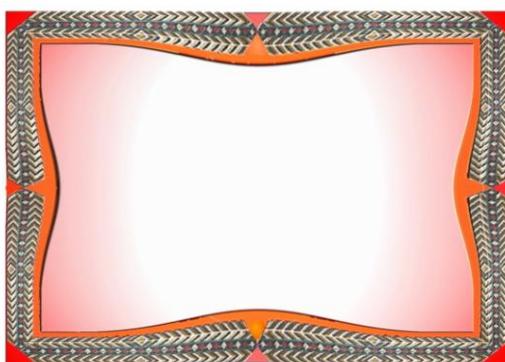
Hiasan pinggir berpola bulat ini digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Mandailing/Natal yang direkam gambar pada ventilasi rumah adat (Sopo Godang) di Desa Pakantan Kabupaten Mandailing Natal. Pembentukannya dimulai dengan memotong motif dasar tersebut dari gabungannya yaitu gambar jendela rumah. Semula bentuk ragam hias tersebut berbentuk tunggal lalu di *Copy – Paste* menjadi dua potong dan digabungkan sisinya sehingga membentuk pola ragam hias baru dari gabungan tersebut. Gabungan motif ganda tersebut menjadi bidang yang melebar horizontal berbentuk persegi panjang. Bentuk persegi panjang tersebut kemudian diubah menjadi bentuk yang melengkung dengan menggunakan menu : *Effect – Distort – Shear*. Proses berikutnya dibuat bentuk bulatan dengan menggunakan *elips tool*. Dengan membagi delapan keliling lingkaran, ditentukan titik-titik baginya



dengan hitungan geometrik dan pada setiap dua titik diitempatkan ragam hias yang sudah berbentuk lengkung tersebut satu persatu setelah memperbanyaknya menjadi delapan. Untuk membuat garis pembatas bidang luar dan bidang dalam dari pola berbentuk bulat

tersebut, digunakan menu *Magic Wand Tool* menghapus bidang dalam tersebut. Setelah dihapus, dimunculkan kembali dengan sub menu Paste, dan warnanya diubah dengan menggunakan menu *Adjust – color balance*. Dengan masih aktifnya bidang hasil *Paste* tersebut, kemudian di-copy sehingga muncul bidang pada *layer* baru. Dengan alat *Pick Tool* *layer* baru tersebut diperkecil dan diberi warna baru sehingga menimbulkan garis pada sisi dalam pola gambar tersebut. Proses selanjutnya adalah memadukan semua *layer* bidang gambar yang berbeda-beda. Kemudian, dengan *magic wand tool* bidang garis yang baru dibentuk tersebut di hapus lalu dimunculkan kembali dengan sub *tool paste*. Dengan demikian “*layer*” bentuk garis tersebut terpisah dengan layer-layer lainnya dan dapat diolah tersendiri dengan merubah bentuknya yang flat menjadi semi tiga dimensi dengan menu : *Effect, Texture, plastic*.

## 11. Dari Ragam Hias Etnis Angkola / Mandailing II



Bentuk hiasan pinggir ini digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Angkola / Mandailing “Sipatomutomu”. Pembuatannya dilakukan dengan meng-Copy bentuk ragam hias memanjang horizontal menjadi dua potongan dan menyusunnya dengan arah berlawanan dan disatukan dengan menu Object – Arrange – Arrange Object Together. Setelah itu dicopy lagi dua kalu menjadi tiga potongan. Satu potongan di ubah arahnya menjadi vertikal dengan menu : Object – Rotate – 90 \*, dan di copy lagi sehingga seluruhnya

menjadi 2 susunan ragam hias horizontal dan 2 susunan vertikal. Ujung keempat susunan ragam hias tersebut disatukan sehingga menjadi hiasan persegi berpolo segi empat. Garis pemisah sisi bentuk luar dan bentuk dalam di munculkan dengan bantuan membentuk layar baru dengan bentuk segi empat lebih kecil dari bentuk yang sama yang sudah menjadi katar belakang gambar. Untuk merubah matra garis tersebut dari atra flat menjadi matra berkesan tiga dimensialm terkeibih dahulu dipisah dari bidang lainnya dengan bantuan *Magic Wand Tool* dan kemudian dimunculkan kembali dengan sub-menu Paste. Dengan kemuncukannya kembali, bagian garis tersebut menjadi terletak pada *layer* tersendiri dan mudah diubah dengan menggunakan menu *Effect, Texture, plastic* sehingga tampak seperti garis bervolume.

## 12. Dari ragam hias Batak Toba I



Desain hiasan pinggir ini dibentuk dari susunan ragam hias Batak Toba."Tanpa nama" yang direkam gambarnya dari hiasan plang bangunan di komplek "Sopo Partungkuon" tarutung.

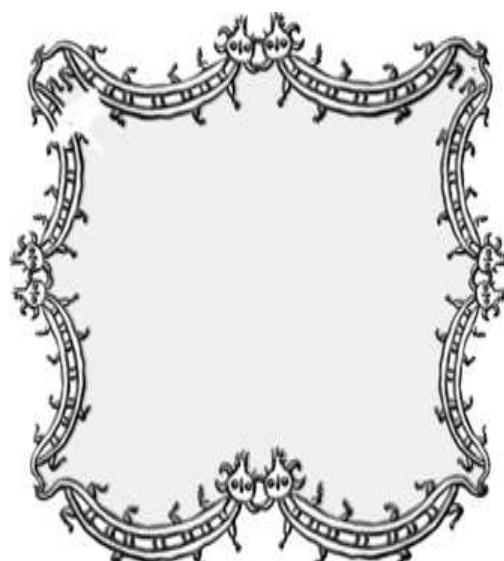
Pembentukannya dimulai memotong motif ornamen sehingga diperoleh bentuk dasarnya dan selanjunya diperbanyak dengan menggunakan menu edit *copy paste* secara berulang-ulang. Hasil copy paste yang telah disusun memanjang dicopy kembali menjadi

tiga potongan. Satu potongan diletakkan pada bagian bawah pola gambar, dan satu potongan lainnya di ubah arahnya dengan menu object – rotate 90 derajat, menjadi berposisi vertikal dan digandakan menjadi dua potongan dengan sub menu edit-duplicate. Setelah potongan menjadi berjumlah 4, maka diupayakan menghubungkan sisi potongan masing-masing sehingga tersusun dalam pola gambar segi empat. Untuk menggayaan bentuk segi empat dengan garis-garis lengkung, dilakukan dengan sub menu effect – 3 d, *pinch / punch*. Agar bentuk keseluruhan tidak hanya berdimensi flat, dilakukan pengayaan bentuk dengan menu effect – *tecture – plastic*. Pada kedua sisi bawah pula gambar di hias dengan ragam hias "Singa-singa".

## 13. Dari ragam hias batak Toba II

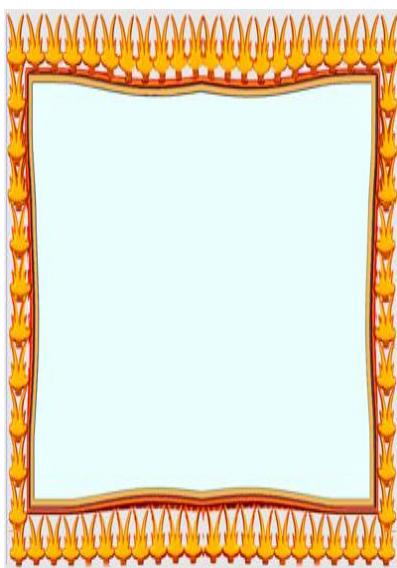
Desain Hiasan Pinggir ini digubah dari ragam hias Batak Toba. Proses pembentukannya dimulai dari memisah bentuk / dasar dari satuananya dengan menu Edit – Cut – Paste, kemudian menyusun dua potongan secara berhadapan dan memadukan *layernya* menjadi satu kasatuan kembali. Proses selanjutnya meng-copy kembali sampai tiga bagian dan satu diantaranya diubah posisi dari horizontal menjadi

vertikal dan di *copy* kembali sehingga keseluruhannya menjadi empat bagian. Kemudian bagian ekor dari motif tersebut dihubungkan satu sama lain sehingga terbentuk pula hiasan pinggir seperti yang dapat dilihat di sampung kiri.



Pada motif aslinya, gambar ornamen tersebut berjenis "Flat": ( Dua dimensional) untuk membuatnya tampak semi tiga dimensional di gunakan menu : *Efect, Texture, Plastic*.

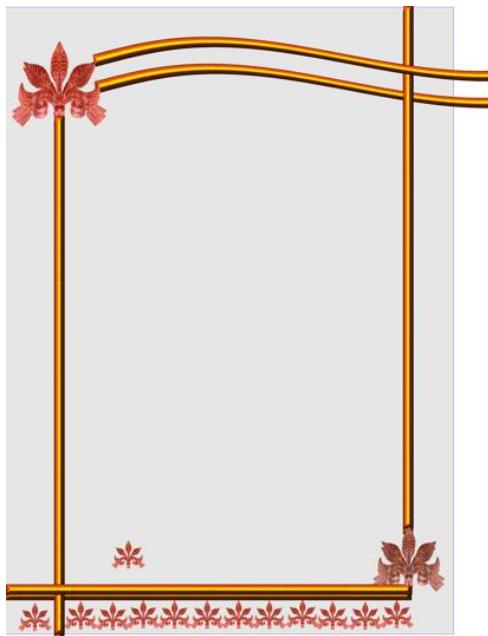
#### 14. Dari Ragam hias Etnis Nias I



Bentuk pola hiasan pinggir ini digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Nias “ Suhu Ana'a“ . Proses pembentukannya dimulai dari memisahkan bentuk dasar dari kumpulannya , lalu menggandakannya dengan menu : Edit – Copy – Paste dan disusun berjajar horizontal. Pola gambar yang telah tersusun tersebut kemudian di gandakan dengan menu yang sama dengan di atas menjadi 3 bagian. Posisi salah satu bagian tersebut diubah dari horizontal menjadi vertikal dengan menu Object – Rotate – 90° dan di gandakan kembali dengan sub menu Copy – Paste, lalu kempat bagian susunan motif tersebut digabungkan ke dalam pola hiasan pinggir empat persegi pajang. Untuk menampilkan garis-garis lengkung pada bagian dalam sisi pola hiasan pinggir, terlebih dahulu kedudukan layer masing-masing bagian pola gambar dipadukan kembali menjadi satu layer tunggal dengan menggunakan menu Object – *Combine – Combine Together*. Setelah itu diolah lagi dengan menu Effect – 3 D Pinch – Punch. Efek garis pada sisi dalam pola hiasang pinggir ditampilkan dengan dilaksanakan proses menghapus bidang bagian dalam dari pola hiasan pinggir dengan menggunakan *tool Magic Wand Mask*, lalu dimunculkan kembali dengan sub menu Paste. Agar terjadi bentuk garis antara bidang dalam gambar dengan sisi dalam rancangan hiasan pinggir, bidang bagian dalam tersebut di gandakan kembali dengan sub-menu *Copy – paste*, lalu bidang hasil *paste* tersebut diperkecil dengan *Pick Tool* dan diberi warna berbeda. Langkah berikutnya adalah memadukan *layer* atau tampilan citra bentuk pada keseruan gambar tersebut dengan menu Object – *Combine – Object Together*. Agar warna dan tekstur garis tersebut masih dapat diolah tersendiri, kembali diadakan penghapusan dengan *tool magic wand mask*, dan di munculkan kembali melalui penggunaan sub menu Paste sehingga berdiri sendiri dan dapat doloalah sendiri juga. Cara mengolahnya dilakukan dengan menu Effect – Texture – Plastic. Penggunaan tekstur *Plastic* ini relatif, karena masih banyak alternatif tekstur yang dimunculkan sesuai dengan keinginan penciptanya dan tentunya disesuaikan juga dengan tuntutan prinsip-prinsip penggabungan yang harmonis.

#### 15, Dari Ragam Hias Etnis Nias II

Desain hiasan pinggir ini ditampilkan dengan pemnggunaan ragam hias Etnis Nias yang sangat minim. Bentuk ragam hias tersebut diambil dari salah satu tugu batu di depan rumah adat besar “Omo Zebua” di desa Bawomataluo Kabupaten Nias Selatan. Pembentukan pola hiasan pinggir ini dimulai dengan pembentukan 5 garis pada halaman gambar program aplikasi grafis *Corel Photo Paint*. Dua garis di letakkan secara vertikal di kiri dan kakanan bidang gambar. Tiga garis lainnya diletakkan secara horizontal , dua pada bagian atas bidang gambar dan satu pada bagian bawah. Bentuk kedua garis yang diletakkan di atas diubah dari garis lurus menjadi garis lengkung sejajar dengan menggunakan menu : Effect – Distord – Ripple. Motif ragam hias Nias yang digunakan digandakan dengan menu Edit – Copy Paste



dan sebagian disusun berjejer horizontal dan diletakkan di bawah garis horizontal pada sisi pola hiasan pinggir bagian bawah. Dua pada sudut kiri atas pola gambar dan satu lainnya pada sudut kanan bawah. Kesan garis yang tampak semi tiga dimensioal di wujudkan dengan memanfaatkan menu Effect, texture, Plastic.

## 4.2. Pembahasan

Dari tampilan 15 desain hiasan pinggir beserta deskripsi verbal proses penciptaanya, dapat diapresiasi bahwa ragam hias etnis di Sumatera Utara cukup potensial digunakan sebagai bentuk dasar aneka model hiasan pinggir grafis dan berhasil menampilkan efek-efek visual yang menarik, bahkan sering di luar dugaan. Dalam beberapa kesempatan, perancang 250 desain hiasan pinggir ( Hanya 15 yang menjadi sampel disisi ) pada mulanya berupaya memanipulasi potensi menu-menu dan alat-alat (*Tools*) pada program aplikasi *Corel Photo Paint* tersebut sesuai dengan imajinasi dan kehendaknya merasa sulit mewujudkan pola gambar yang dinginkan atau dibayangkan tetapi dengan cobaan-cobaan *trial and error* penggunaan fasilitas yang tersedia, justru menghasilkan pola gambar dan tektur yang mencitrakan karakter bentuk yang khas. Sebagai contoh, penggunaan menu *Image – transform – invert* pada desain No. 2, menghasilkan warna-warna desain yang berbeda dari warna karya asli yang diinvert. Demikian juga dengan penggunaan sub menu *Distort – ripple / swirl* hasil jadinya sangat tidak terduga tetapi dengan kejelian dan cita rasa estetis perancangnya, karya pilihan terakhir bukan karya yang dirancangnya semula, tetapi hasil olahan program aplikasi yang merubah rancangan desainnya secara tidak terduga. Dalam hal ini, masalah estetis bukan saja masalah perwujudan konsep rancangan, tetapi juga masalah kemampuan dan ketetapan memilih hasil cobaan-cobaan yang jumlahnya dapat diperoleh secara memadai dalam waktu yang relatif singkat.

## 5. Simpulan dan Saran.

### 5.1. Kesimpulan

Dari uraian sebelumnya dan diperkaya dengan deskripsi verbal proses penciptaan 15 desain yang menjadi sampel hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan memilih motif/bentuk dasar ragam hias etnis di Sumatera Utara dan diolah dengan program aplikasi media komputer, “*Color Photo Paint*”, dapat dihasilkan karya hiasan pinggir grafis baik yang sesuai dengan rancangan dan bayangan karya akhirnya sebelumnya, maupun karya “indah” yang tidak terbayang sebelumnya.

## 5.2. Saran

1. Kerja penciptaan adalah kerja “Berkesinambungan” ( Longitudinal ) yang tidak mengenal terminal waktu. Maka sehubungan dengan kualitas karya yang diciptakan sangat disarankan kepada pembaca yang bersimpati bersedia memberi kritik dan saran-saran apresiatif baik tentang kelemahan dan kekuatan-kekuatan hasil ciptaan dan juga cara penulisan artikel ini.
2. Bagi pembaca dari kalangan seni rupa dan desain, sangat disarankan juga membuat karya cipta yang berbasis hasil-hasil kebudayaan etnis di Sumatera Utara karena dalam pengamatan penulis, cukup layak untuk disandingkan dengan hasil-hasil kebudayaan masa kini, di samping hasrat ikut melestaikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

## Daftar Pustaka

- Karo, 2008, Berastagi : Dinas Pariwisata Kabupaten Karo
- 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
- Koleksi Museum Sumatera Utara*, 1983, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Pengembangan Permuseuman Sumatera Utara
- Purba M.D. dan Lingga Sitopu, “*Ukiran Ornamen Simalungun*, 1979, Medan : MD. Purba.
- Sembiring Dermawan, 2009, *Penciptaan i 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
- 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
- Viaro, Alain M dan Arlette Ziegler, 2006 , *Traditional Architecture of Nias Island*, Gunung Sitoli : yayasan Pusaka Nias
- Shulttz Derald, 2003, *How Creative Process Work*, Media Rail Design, Inc,  
<http://www.creativelatitude.com/article-schultz>, Agustus 2008
- William Velthoven dan Jorinde Seijel , dalam bukunya Multimedia Graphics (1996 : 10)

## **Ucapan Terima Kasih**

Dengan selesainya penelitian penciptaan Hiasan Pinggir Grafis berdasarkan bentuk dasar ragam hias etnis di Sumatera Utara dan kemudian sebagian intisarinya ditulis dalam artikel ini, tim peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Rektor Unimed, Ketua Lembaga Penelitian Uniked, Dekan Fakultas bahasa dan Seni, Fungsionaris Jurusan Pendidikan Seni Rupa, serta rekan-rekan staf pengajar dan mahasiswa di jurusan pendidikan Seni Rupa yang telah ikut berpratisipasi dalam mendukung terselesaikannya penelitian dan penciptaan Hiasan Pinggir Grafis Ini.

Ucapan terima kasih yang sama juga kami sampaikan kepada bapa-baoak dan ibu-ibu nara sumber penelitian di Museum Pusaka Nias di Gunung Sitoli, Museum Siantar, di Sopo Godang Pakantan , Panyabungan Tonga di Tapanuli Selatan dan di Pematang Purba Kabupaten Simalungun, pengelola Modesty Souvenir di Berastagi, serta berbagai pihak lainnya di kampung Lingga dan Dokan di Kabupaten Karo, Sopo Partungkuon di Tarutung dan dibeberapa tempat lainnya yang turut berpartisipasi dalam mempermudah tim peneliti memperoleh data-data dan gambar ragam hias yang diperlukan.

Ucapan terima kasih ini disampaikan secara tulus dan mohon maaf karena tidak mencatumkan nama-nama bapak-bapak-ibu dan rekan-rekan sekalian dalam ucapan terima kasih ini. Semoga jasa baik yang diberikan mendapat balasan yang setimpal dari yang Maha Kuasa.

Medan Mei 2012

An. Tim Peneliti

Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum.