

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni grafis sudah jarang diminati, terutama yang masih menggunakan proses manual di zaman yang serba digital seperti sekarang ini. Kita tidak dapat mengelak, bahwa sekarang yang sedang berkembang adalah masyarakat dan kebudayaan yang progresif di mana ilmu untuk mengembangkan teknologi dapat menjamin kesejahteraan dan kemakmuran seluruh umat manusia. Seni grafis pun menjadi jarang diminati karena alat-alat yang rumit dan tidak praktis dalam pengerjaannya serta cukup sulit untuk dipasarkan.

Seni grafis tidak luput dari sejarah awal cetak-mencetak, yang membuat semua orang dapat membaca buku dengan mudah saat ini. Sebelum ditemukannya teknik cetak, seluruh buku harus ditulis tangan oleh para biarawan dan hanya bangsawan saja yang dapat memilikinya.

Seni grafis bisa menghasilkan karya sama lebih dari satu. Hal ini memungkinkan peluang untuk bereksperimen lebih banyak dan melakukan perbaikan-perbaikan di cetakan berikutnya apabila cetakan pertama dianggap tidak memuaskan. Di samping itu, unsur kebetulan atau tidak disengaja dalam seni grafis menjadi salah satu keunikannya. Proses pencetakan yang bertahap, lama dan rumit adalah proses yang membuat seni grafis tidak bisa dianggap mudah. Atas tujuan dan fungsi yang dibawa, yaitu untuk memenuhi kepuasan atau untuk mengekspresikan diri inilah seni grafis secara kasar masih bisa digolongkan ke dalam seni murni.

Seni grafis yang secara teknis cenderung rumit dan cukup sulit untuk dipasarkan ternyata bisa menjadi subkultur baru di mana semangat seniman muda bisa dikembangkan.

Ketika masuk ke Panti Jompo, kita seakan larut dalam dunia yang berbeda, dunia penuh dengan perenungan, ketenangan jiwa, sekaligus keterasingan. Latar belakang yang berbeda dan kesamaan nasib jauh dari keluarga masing-masing membuat terbentuknya keluarga baru di lingkungan panti sendiri. Suasana yang tenang, nyaman, tertutup dari hiruk pikuk perkotaan mendukung perkembangan kesehatan para orang tua dan menjadi pemandangan yang berbeda dibandingkan ketika berada di luar kehidupan Panti. Semua kebutuhan dan perhatian yang harusnya diberikan oleh keluarga tergantikan dan para orang tua merasa bahagia karena bisa berteman dengan orang-orang yang sebaya dengannya.

Persatuan yang dinamakan keluarga sedang mengalami krisis yang kuat di dunia modern ini karena dihancurkan oleh teknik dan ekonomi modern. Orang-orang lanjut usia tidak seharusnya ditinggalkan, melainkan mereka butuh perhatian lebih dari keluarga dan orang-orang terdekatnya.

Hal ini cukup berpengaruh dalam perkembangan psikologi lansia meskipun semuanya telah tergantikan oleh kehidupan Panti. Lansia (lanjut usia) merasa ketergantungan dirinya pada orang lain meningkat, kesepian, dan sendirian. Mereka mempunyai kesulitan untuk berhubungan secara spontan dengan orang lain, yang ditunjukkan dengan sikap memisahkan diri, tidak ada perhatian dan tidak sanggup membagi pengalaman dengan orang lain.

Seniman adalah manusia berbudaya yang memberi keseimbangan, harapan dan kekreatifan baru kepada masyarakat. Penulis ingin mencapai keseimbangan itu, dimana seseorang khususnya seniman harus dapat melepaskan diri dari *isolasionisma*. Human Figure, objek kehidupan di Panti Jompo sebagai ide berkarya seni grafis dianggap cukup mewakili rasa kepedulian dan kemanusiaan penulis.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas harus dirumuskan dan dibatasi terlebih dahulu agar lebih mengkerucut dan lebih terarah selanjutnya. Adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah :

Bagaimana cara penulis mengamati sisi psikologi lansia di Panti Jompo yang kemudian dituangkan sebagai ide gagasan berkarya seni grafis dengan penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout*.

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dari penciptaan ini setelah melihat latar belakang dan rumusan masalah sebelumnya adalah:

1. Penulis berharap berkarya seni grafis dengan penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout* ini dapat meningkatkan apresiasi terhadap seni grafis di masyarakat, khususnya mahasiswa seni rupa.

2. Penulis berharap berkarya seni grafis dengan penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout* ini mampu memberi pengetahuan tambahan dalam pembelajaran seni grafis di masyarakat, khususnya mahasiswa seni rupa.
3. Penulis berharap berkarya seni grafis dengan penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout* ini, penulis dapat lebih mengolah rasa dan eksperimen dengan media yang berbeda.
4. Penulis berharap dengan kehidupan Panti Jompo sebagai ide gagasan berkarya seni grafis dengan penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout* ini dapat meningkatkan rasa kepedulian dan kemanusiaan di masyarakat, khususnya mahasiswa seni rupa.

D. Manfaat Penciptaan

Kehidupan panti jompo sebagai ide gagasan berkarya seni grafis dengan penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout* ini diharapkan dapat bermanfaat untuk semua kalangan, beberapa diantaranya:

1. Orang-orang lanjut usia tidak seharusnya ditinggalkan, mereka butuh perhatian dan kasih sayang dari keluarga serta orang-orang disekitarnya. Rasa kepedulian dan kemanusiaan merupakan kesadaran individu di lingkungan masyarakat yang menjelma sebagai cinta, persahabatan dan kerjasama sehingga dapat memperkuat kesatuan dan persatuan berdasarkan prinsip Bhinneka Tunggal Ika.

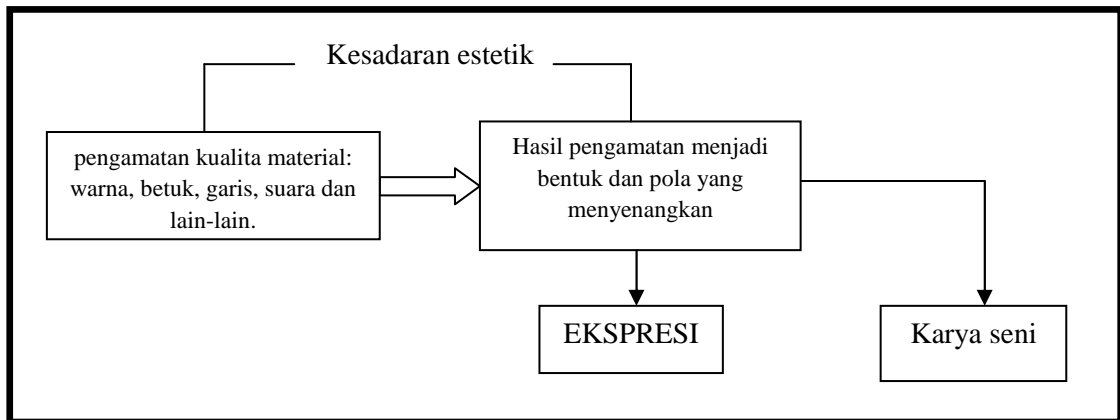
2. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam berkarya seni grafis bagi masyarakat pada umumnya, khususnya pendidikan seni rupa.
3. Dapat memberi motivasi untuk berkarya dan menghargai seni grafis terutama teknik manual di zaman yang sudah penuh dengan teknologi maju bagi masyarakat pada umumnya, khususnya bagi mahasiswa seni rupa.
4. Untuk penulis sendiri, dengan berkarya seni grafis penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout* ini dapat lebih mengolah rasa dan eksperimen terhadap media berbeda serta lebih menghargai proses dan lingkungan sekitar sebagai makhluk sosial yang berbudaya.

E. Metode Penciptaan

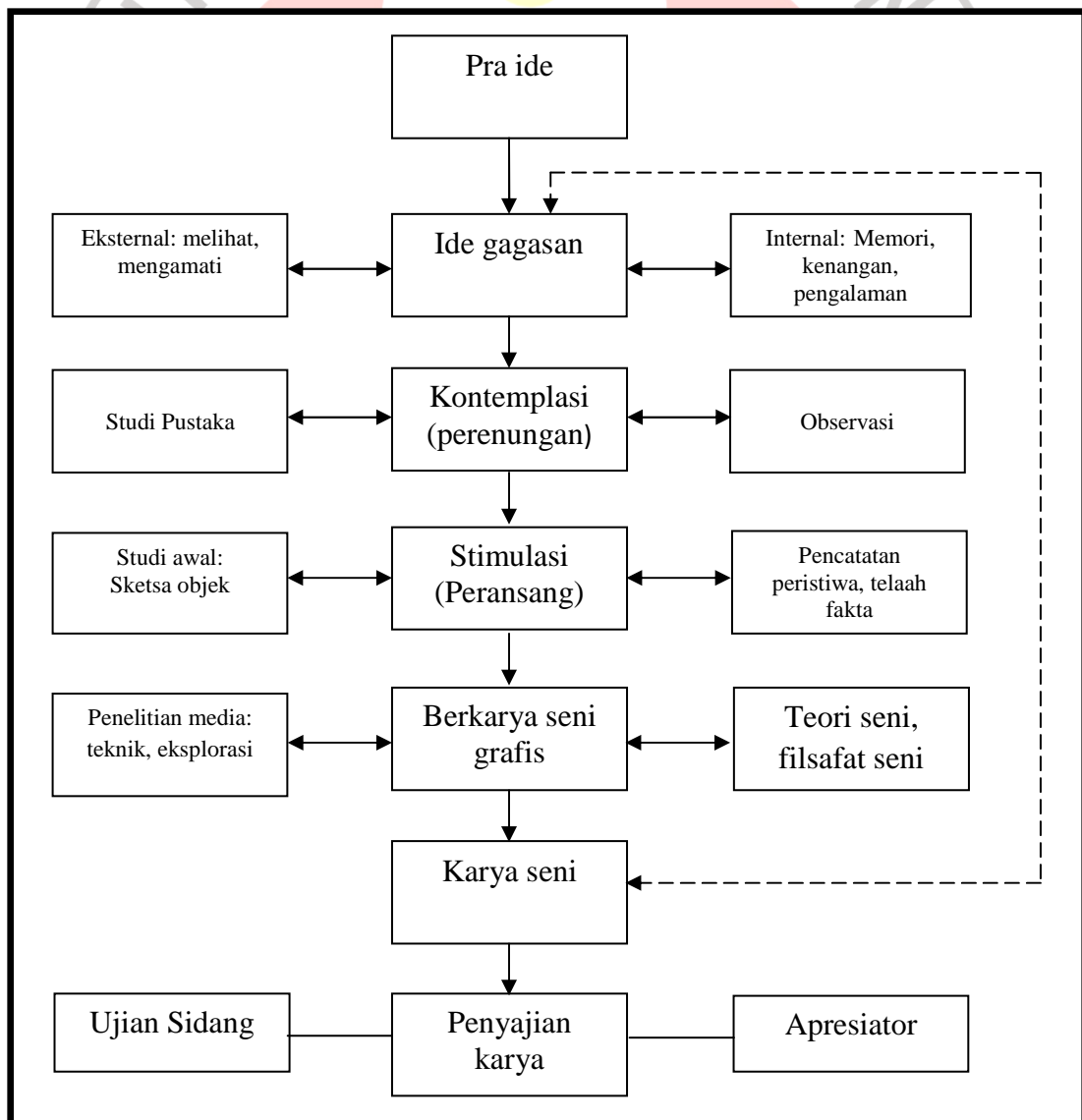
Metode eksperimen sebagai metode penciptaan yang digunakan penulis guna mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. bertujuan untuk mengembangkan dan mengeksplorasi bahan sesuai dengan kebutuhan proses penciptaan kehidupan Panti Pompo sebagai ide gagasan berkarya seni grafis dengan penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout*.

untuk lebih jelasnya dalam bagan berikut:

Bagan 1.1. Aktivitas Artistik Herbert Read



Bagan 1.2. Proses Berkarya



1. Teknik pengumpulan data

Langkah-langkah yang akan dilakukan penulis dalam teknik pengumpulan data terdiri dari beberapa hal antara lain:

a. Studi literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperoleh teori dan bahan pendukung serta untuk menyempurnakan analisis data dalam rangkaian penelaahan hubungan dengan teori yang relevan.

b. Observasi

Mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan dijadikan karya dan teknik observasi ke lapangan tentang bahan dan alat-alat yang digunakan sebagai media untuk berkarya seni grafis sebagai pengetahuan dalam berkarya.

c. Wawancara

Esterberg (2002) mendefinisikan interview sebagai berikut.

“a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic”.

Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Digunakan untuk memperoleh data yang belum atau tidak terungkap oleh observer, terutama untuk memperoleh informasi lebih mendalam dari para penggiat seni, seniman, dan orang yang dijadikan objek itu sendiri.

d. Dokumentasi

Digunakan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Seperti foto-foto tempat observasi, objek, foto-foto proses dari awal hingga penciptaan berakhir, dan dokumen-dokumen lainnya.

2. Teknik penciptaan

Karya yang akan dibuat adalah seni grafis dengan penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout*. Adapun tahap teknik penciptaan yang akan dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

a. Eksplorasi teknik dan bahan

Mengkombinasikan dan bereksperimen pada teknik-teknik grafis untuk menemukan bentuk-bentuk unik dan berarti lebih dari sekedar memperbanyak.

b. Proses Penciptaan

Membuat sketsa dan memindahkannya kedalam bentuk penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout*.

3. Konsep Penciptaan

Karya seni grafis dengan tema “kehidupan di Panti Jompo” ini diharapkan dapat menggugah masyarakat akan pentingnya rasa kepedulian dan kemanusiaan. Karya ini ingin memunculkan suasana dan kondisi psikologi seseorang yang berada di Panti Jompo. Suasana perenungan,

kedewasaan, ketenangan jiwa, rasa kesepian, ketergantungan akan orang lain, jauh dari keluarga, bahkan ketakutan akan kematian. Lingkungan sosial dapat mempengaruhi psikologi seseorang. Konsep penciptaan secara global sebagai berikut:

- a. Panti Jompo merupakan tempat perenungan dan ketenangan jiwa.
- b. Proses menjadi tua adalah hal alamiah yang dialami setiap manusia, puncak dari sebuah pendewasaan. Fase ini setidaknya patut untuk dipikirkan kembali keberadaannya.
- c. Cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout* merupakan penggabungan teknik grafis yang menarik untuk dijadikan media eksplorasi.
- d. Seni grafis penggabungan cetak tinggi teknik *linocut* dan cetak saring teknik *blockout* dengan “kehidupan di Panti Jompo” sebagai ide berkarya membuat penulis menyadari bahwa seni grafis harus semakin dihargai keberadaannya sebagai karya seni murni. Penulis juga menyadari bahwa lingkungan dan sosial dapat mempengaruhi psikologi seseorang.

F. Sistematika Penulisan Laporan Penciptaan

- BAB I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, kajian sumber penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penulisan laporan penciptaan.
- BAB II Kajian pustaka/ kerangka teoretis sebagai gambaran padat menyeluruh dan landasan teoritik untuk penciptaan ini.
- BAB III Metode penciptaan, Penjabaran secara rinci tentang metode penciptaan yang secara garis besar telah dijelaskan pada Bab I.
- BAB IV Visualisasi dan analisis karya, menjelaskan tentang pengolahan data penciptaan dan pembahasan untuk menghasilkan Karya.
- BAB V kesimpulan dan saran, merupakan bab penutup dan kesimpulan akhir dari penciptaan yang telah dilakukan serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat.