

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki ragam kebudayaan yang sangat banyak, seperti dalam hal ciri khas serta keunikan dari wilayahnya masing-masing. Keunikan tersebut dijadikan sebagai ikon atau Simbol untuk kota atau daerahnya yang mengusung benda budaya Kota Kuningan yaitu patung kuda kuningan sebagai artefaknya.

Kuda kuningan mempunyai ciri khas tersendiri, selain bentuknya lebih kecil, juga mempunyai sejarah tersendiri bagi masyarakat Kota Kuningan. Sayangnya, masyarakat Indonesia belum begitu banyak mengetahui tentang keunikan dari ikon kota ini, bahkan ada masyarakat Indonesia yang belum mengetahui letak geografis kota kuningan.

Tujuan mengenalkan ikon Kota Kuningan ini pencipta tergerak untuk menjadikannya beberapa buah karya grafis yang dibuat dengan menggunakan teknik cukil lino. Teknik ini memang biasa dipakai pada teknik grafis pada umumnya, sebagai teknik awal dalam pembuatan seni grafis.

Karya grafis dijadikan wadah atau media oleh pencipta untuk lebih mengenalkan kuda kuningan yang tadinya berbentuk 3 dimensi menjadi karya 2 dimensi dengan harapan adanya apresiasi lebih tentang icon Kota Kuningan.

Alasan pencipta memilih seni grafis adalah untuk memberi pengetahuan baru pada masyarakat luas khususnya pada masyarakat kuningan bahwa *icon* kotanya tidak hanya bisa di lihat berupa patung tetapi juga bisa dinikmati dengan karya grafis, dengan grafis pencipta sekaligus bisa mempelajari lebih lagi tentang pengetahuan berkarya seni grafis khususnya cetak tinggi karena teknik yang akan digunakan pencipta dalam karyanya adalah cetak tinggi, seni grafis cetak tinggi menggunakan cetakan yang memiliki bentuk gambar yang menonjol (*relief*) jadi bentuk atau pola gambar yang akan dicetak atau diterapkan pada kertas harus lebih tinggi dari latar, cara ini terkenal pada abad XIV.



Gambar 1.1
Haryadi, Slamet "*Clair Voyance*"
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Karya milik Slamet Haryadi tema Clair Voyance media hardboard cut kanvas, 170 x 120 cm, masa edisi ½, mungkin edisi 1 dari 2 edisi. Karya tidak sepenuhnya mengangkat tema kuda tetapi sedikitnya dalam karya ini pencipta bisa melihat contoh karya grafis yang menggambarkan kuda yang sedikitnya memberi ide dalam pembuatan karya.

Karakter dari penggambaran kuda dalam karya grafis ini atas dasar ketertarikan penulis terhadap kuda kuning yang menjadikan kuda sebagai objek utama dalam karya grafis, sehingga penulis memutuskan untuk menciptakan karya dengan judul: **“KUDA DARI KUNINGAN SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS CETAK TINGGI”**.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan uraian, penulis merumuskan masalah penciptaan yang akan di bahas sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan konsep berkarya seni grafis sebagai gagasan kuda kuningan?
2. Bagaimana proses visualisasi konsep gagasan kuda kuningan dalam bentuk karya grafis?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir ini adalah sebagai salah satu untuk memperkenalkan karya baru untuk *icon* kuda kuningan dalam bentuk karya seni grafis khususnya untuk masyarakat kuningan, Penciptaan karya seni rupa ini bertujuan :

1. Mengenalkan kepada masyarakat dalam bentuk dua dimensi yaitu karya grafis bahwa, Kuningan mempunyai ikon kuda
2. Menelaah bentuk dari patung kuda kuningan itu sendiri berupa dokumentasi
Selanjutnya diaplikasikan ke dalam proses pembuatan karya seni grafis
3. Memperlihatkan karya seni grafis, cetak tinggi di atas kertas berbagai ukuran dengan objek patung kuda kuningan.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penulis

- a. Memperdalam seni grafis, khususnya seni grafis cetak tinggi, serta dapat menambah kreativitas dalam mengaplikasikan benda-benda yang ada di sekeliling kita ke dalam bentuk karya, salah satunya karya seni grafis cetak tinggi
- b. Menambah wawasan tentang kuda kuningan serta sejarahnya begitu juga dengan keunikan lainnya tentang Kota Kuningan.

2. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa

- a. Sebagai literatur di bidang seni murni dan pembelajaran baru untuk mahasiswa Pendidikan Seni Rupa.

3. Bagi Pembaca Umum:

- a. Menambah ilmu pengetahuan tentang patung kuda dari Kuningan sebagai ciri khas yang unik sebagai ikon kota Kuningan.
- b. Memperluas wawasan tentang apresiasi seni khususnya apresiasi seni murni grafis.

4. Bagi Dunia Pendidikan Seni Rupa

Diharapkan dengan adanya gagasan baru dari pencipta yaitu menjadikan yang ada disekeliling kita menjadi ide untuk berkarya, dapat menjadi media pembelajaran baru di bidang pendidikan seni rupa sehingga ketertarikan anak muda untuk menjaga dan lebih bisa menghargai lagi yang ada disekeliling kita

5. Bagi Pemerintah daerah Kota Kuningan

Menambah apresiasi masyarakat terhadap keindahan karya seni yang tercipta melalui karya seni grafis.

E. Definisi Operasional

1. Kuda

Kuda adalah binatang menyusui, berkuku tunggal, biasa dipelihara orang sebagai kendaraan (tunggangan, angkutan) atau penarik kendaraan dan sebagainya, hewan ini sudah menjadi peranan penting bagi sebagian manusia dari dahulu sampai sekarang.

2. Kuningan

Nama Kuningan juga diartikan sebagai bentuk kiasan dari “Kuning Yang Agung”. memandang warna kuning memang akan memberikan efek orang yang melihatnya akan terpesona oleh kecerahan dan ke”gebyaran” warna kuning tadi. Warna kuning yang mungkin mirip dengan warna emas sebagai simbol logam mulia ini, kiranya menjadi unsur sugesti agar daerah yang disebut kuningan ini menjadi daerah yang mempunyai daya pikat atau kekuatan seperti warna kuning yang melambangkan keagungan ini

3. Seni Grafis

Seni grafis adalah karya seni rupa dua dimensi yang proses pembuatannya melalui teknik cetak.

4. Cetak Tinggi

Proses pembuatan cetak tinggi menggunakan cetakan dari bahan yang dicukil sehingga menghasilkan permukaan tinggi dan rendah (bagian yang menonjol dan yang tenggelam)

F. Kajian Sumber Penciptaan

1. Kajian Pustaka (Teoretik)

a. Seni Grafis

Seni grafis mulai digiatkan oleh para seniman Indonesia setelah masa kemerdekaan. Merasa bosan dengan bentuk-bentuk seni yang dirasakan banyak menggambarkan objek-objek indah dan bukan penderitaan rakyat, kalangan seniman ingin melukiskan masyarakat sebagaimana yang mereka lihat, maka seni grafis menjadi salah satu media yang digunakan dalam menciptakan salah satu karyanya. Menurut pendapat Hilda Soemantri dalam *Indonesian Heritage* yang membahas tentang seni grafis, bahwa:

Mochtar Apin (1923-1994), Pada tahun 1946. Keduanya mengkaitkan 36 karya. Karya mereka yang berisikan 19 karya seni itu, dikirimkan ke berbagai negara yang telah mengakui kemerdekaan Indonesia. Peristiwa itu menandai kelahiran seni grafis modern Indonesia. Sejak itu seni grafis secara bertahap masuk ke dalam dunia seni visual dan mendapat pengakuan. Berlainan dengan para perintisnya, seniman-seniman seperti Suromo dan Abdul Salam dari Yogyakarta menghasilkan cetak kayu tahun 1950-an. (Soemantri, Hilda:90)

Meskipun pada tahun 1946 telah digunakan beberapa teknik, namun seni grafis bukanlah sebuah sarana untuk berekspresi secara bebas pada saat itu. Keadaan politik dan ekonomi yang genting mengarahkan penggunaan seni grafis terutama untuk penggandaan poster politik atau bahan propaganda.

Kebangkitan kembali seni grafis muncul bersamaan dengan pendirian lembaga-lembaga seperti ITB di Bandung, ASRI di Yogyakarta, dan IKJ di Jakarta. Seni grafis selanjutnya berkembang sebagai bagian dari kurikulum lembaga-lembaga pendidikan tersebut.

Sejak tahun 1960-an seniman grafis seperti Mochtar Apin, Suadi bersaudara Kabeel dan Haryadi, A.D. Pirous, dan T. Sutanto dari Bandung serta Suromo, Abdul Salam, Widayat, Sunardi dan Eka Suprihadi dari Yogyakarta. Mereka

menghasilkan karya grafis yang bukan hanya rapi secara teknis namun juga kaya ungkapan keindahan. Walaupun kemajuannya lambat, namun karya-karya seperti itu bermunculan berdampingan dengan berbagai karya lukis dan patung dalam pameran-pameran seni murni Indonesia.

Selanjutnya beberapa seniman grafis yang berasal dari Bandung seperti Mochtar Apin, Suadi bersaudara, Pirous dan T.Sutanto, pertama kali memamerkan karya-karya mereka secara berkelompok pada Pameran Grafis Bandung 1971, Pameran mereka berkeliling di beberapa kota, menyajikan 45 karya yang mempergunakan teknik-teknik seperti etsa, cukil kayu, cukil lino, cetak saring dan litografi.

Sesuai perkembangannya, di Bandung berdiri studio Decenta, yang mengkhususkan diri pada penciptaan seni grafis dengan teknik cetak saring, para pegiat diantaranya A.D. Pirous, Sunaryo, G.Sidharta, T. Sutanto, Priyanto, dan Diddo Kusdinar, Penguasaan teknik yang terakhir ini terjadi karena sarana teknisnya didapat secara mudah. Menghususkan diri dalam teknik yang terakhir menjadi menguntungkan karena fasilitas teknisnya mudah diperoleh. Penggunaan warna-warna cerah menarik pencinta dan kolektor seni.

Para seniman merasa bahwa melalui perkembangan dan publisitas cetak saring, Seni grafis lain yang berhubungan nantinya akan memperoleh penghargaan lebih besar. Selanjutnya hal ini akan membantu menjembatani jarak yang ada antara seni modern dan masyarakat. Untuk mencapai tujuan ini, para seniman tersebut menyediakan sarana studio untuk melakukan percobaan dengan teknik cetak saring, memamerkan karya-karya mereka di Galleri Decenta, dan mengadakan pameran di kota-kota penting. Disamping itu, mereka memasarkan karya-karya itu ke kantor-kantor dan hotel-hotel. Pada akhirnya usaha mereka berbuah karena apresiasi seni grafis meningkat secara berarti.

Pada tahun 1970-an para mahasiswa semakin tertarik mempelajari seni grafis di perguruan tinggi seni dan para seniman dari bidang lain juga melakukan percobaan dengan menggunakan bentuk ini. Pada tahun 1978 generasi grafis di bentuk di Bandung. Anggota-anggotanya adalah lulusan ITB yang terdaftar antara tahun 1965 dan 1971 dan telah lulus dari studio seni grafis di jurusan seni

murni. Diddo Kusdinar, Djodjo gozali, dan Setiawan sabana merupakan inti kelompok itu yang bersama dengan kawan-kawan mereka bertekad untuk mempopulerkna seni grafis melalui pameran.

Pada akhir tahun 1970-an muncul beberapa seniman muda, seperti Eka Supardi, dan Andang Suprihadi di Yogyakarta, serta Sukamto dan Wagiono di Jakarta. Perkembangan dan penghargaan seni grafis di Indonesia di dukung oleh sejumlah pameran internasional dan bengkel kerja yang diadakan oleh perwakilan dunia, seperti Goethe institute, The Japan Foundation, Erasmus Huis, dan Pusat kebudayaan Perancis.

Sejumlah seniman grafis yang baru berkembang seperti Tisna sanjaya, Nuning Damayanti, Isa perkasa, Chairin Hayati, dan Hidayat dari Bandung, Agung Kurniawan dari Yogyakarta, serta Marida Nasution dan Firman dari Jakarta telah mendapat tempat.

Sejak kelahiran seni grafis di Indonesia, para seniman terutama menerapkan teknik-teknik yang menggunakan sarana yang dengan mudah dapat diperoleh. Usaha-usaha untuk membuat teknik-teknik lain seperti etsa dan litografi tersedia di luar kampus tidak begitu berhasil. Setelah bertahun-tahun beruji coba, seni grafis kini memiliki sosok yang kuat dan memperoleh ketentuan di kancah nasional maupun internasional dan banyak seniman telah mendapat pengakuan

b. Proses Cetak Tinggi

Cetak tinggi menggunakan cetakan yang memiliki bentuk gambar yang menonjol (relief) jadi bentuk atau pola gambar yang akan dicetak/diterakan pada kertas harus lebih tinggi dari latar. cara ini terkenal pada abad XIV.

Proses pencetakan cetak tinggi adalah Membuat acuan cetak/cetakan, Jenis cetakan tinggi adalah Cukilan kayu dan goresan kayu, dengan menggunakan acuan cetak kayu. Cukilan linolium, dengan menggunakan acuan cetak linoleum. Cukilan metal atau relief metal, dengan menggunakan acuan cetak plat besi.

c. Pembuatan Cukil Kayu

Tahap pertama buatlah gambar dengan pensil di papa kayu. Sambil memegang pisau pada sudut 45%, buatlah cukilan sepanjang garis-garis yang digambarkan. Untuk membuat karya, warnailah karya percobaan, setelah itu

warnailah cetakan dengan *roll* yang dimasukkan ke dalam tinta cetak percobaan. Tempatkan cetakan menghadap ke atas dan letakan sehelai kertas di atasnya, tekan dengan penggulung. Kemudian dapat melihat kesalahan dan memperbaikinya dengan menggoreskan garis lebih dalam atau menutup garis yang salah dan memotong kembali kayu pencetak. Untuk membuat cetakan berwarna, sebagian besar pola tampak pada papan utama yang ditutupi dengan warna yang dikehendaki dan dicetak. Papan kedua dengan sisa pola rancangan ditutupi dengan warna berbeda dan dibalik menghadap ke bawah untuk dicetak di atas cetakan sebelumnya. begitupun dengan pembuatan dengan menggunakan media karet *Linolium*

2. Tinjauan Faktual (Empirik)

a. Riwayat Singkat Sejarah Kuningan

Menurut data dari buku kerja Pemerintah Kabupaten Kuningan pada tahun 2001 mengatakan bahwa:

Diperkirakan bahwa pada Tahun 732 M yaitu permulaan ke 8 di Kuningan sudah ada kerajaan yang dipimpin Seuweukarma dengan gelar Rahiyangtangkuku dan mempunyai ajian Dangiangkuning agama yang dianut ialah agama hindu/ agama sanghiang. (Buku kerja, 2001:vi)

Kutipan diatas merupakan salah satu penjelasan bahwa kota kuningan berawal dari adanya suatu kerajaan yang beragama hindu yang dipimpin oleh Prabu Siliwangi Syeh Syarief Hidayatullah yang mempunyai keturunannya yakni Ki Gedeng Kuningan dan Ki Gedeng Luragung. Sedangkan pada tahun 1481 M datanglah Ratu Ontin Nio istrinya dari Syeh Syarief dalam keadaan hamil dari Negeri Cina yang melahirkan seorang putra yang tampan dan gagah berani yang di beri nama Pangeran Kuningan. Pangeran kuningan tersebut dinobatkan oleh ayahnya agar menjadi seorang yang gagah berani menyimpan amanat menjadi Adipati Kuningan hingga kelak dewasa nanti.

Setelah dari Luragung, Syeh Syarif Hidayatullah dengan rombongan menuju tempat tinggal Ki Gedeng Kuningan di Winduherang, dan menitipkan Pangeran Kuningan yang masih kecil, agar di susui oleh istri Ki Gedeng Kuningan karena waktu itu dia sedang mempunyai putra yang sebaya dengan Pangeran Kuningan namanya Amung Gegetuning Ati, yang oleh Syeh Syarif Hidayatullah diganti namanya menjadi Pangeran Arya Kamuning serta beliau memberikan amanat bahwa kelak dimana Pangeran Kuningan sudah dewasa akan dinobatkan menjadi Adipati Kuningan. (Buku kerja, 2001:vii)

Pada zaman pemerintahan Pangeran Arya Adipati Kuningan, Pangeran Kuningan dengan kuda tunggangnya yang diberi nama si windu, betempur untuk menundukan galuh, serta membantu mendirikan pemerintahan wiralodra di indramayu di bawah pimpinan Fatahillaah Cirebon, pasukan dari kuningan pun telah menggempur Sunda Kelapa dan turut serta mendirikan Pemerintahan Jayakarta. Sehingga pasukan dari kuningan ada yang terus menetap di Jayakarta dan sekarang terukir Nama kuningan menjadi kelurahan kuningan yang berada di Jakarta selatan.

Berkat nilai-nilai jiwa juang para leluhur kuningan yang diwariskan ke anak cucunya pada jaman Hindia Belanda. Karena perlawanannya seorang ulama besar dari Lengkng Kuningan yaitu Ajengan Maolani oleh pemerintahan Hindia Belanda telah dibuang/diasingkan ke Gorontalo Sulawesi utara, sampai meninggal di Gorontalo pada waktu merebut kemerdekaan Republik Indonesia di tangan penjajah, semangat juang masyarakat kabupaten Kuningan sangat tinggi, begitu pula pada waktu mempertahankan kemerdekaan, Daerah kuningan telah dijadikan basis gerilya melawan pasukan Belanda, Pemerintahan darurat propinsi Jawa Barat, dan Pemerintahan darurat Karesidenan Cirebon, begitu pula Markas Besar komando Jawa Madura dibawah pimpinan jenderal Abdul Haris Nasution pernah berkedudukan di daerah Kabupaten Kuningan. Dengan demikian sedikit banyaknya komando perjuangan pernah dikumandangkan dari daerah kabupaten kuningan.

Dalam rangka mengisi Kemerdekaan masyarakat kabupaten Kuningan, dengan semangat juang yang tinggi berkiprah meaksanakan pembangunan, menuju masyarakat adil,makmur sejahtera lahir dan batin berdasarkan pancasila.

G. Konsep / Landasan Penciptaan

Berdasarkan tinjauan fakta empirik maka disusun sebuah penciptaan karya seni murni, keunikan patung kuda Kuningan menjadi inspirasi agar penciptaan karya seni murni ini bisa lebih bermanfaat tidak untuk pencipta tapi untuk daerah yang mempunyai ciri khas yang dijadikan objek dalam karya seni grafis tersebut.

Keunikan patung kuda kuningan yang belum banyak dikenal masyarakat luas lah yang menjadi ide bagi pencipta untuk mengangkat keunikan kuda dalam berkarya seni grafis.

H. Metode /Proses Penciptaan

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, pencipta terlebih dahulu melakukan observasi langsung ke lapangan tentang kuda kuningan, sedikit mengulas tentang sejarahnya mengapa kuda menjadi *icon* kota kuningan.

1. Proses cetak tinggi

Langkah-langkah dalam pembuatan karya grafis sebagai berikut :

- a. Membuat rancangan (desain gambar)
- b. Gambar rancangan diletakan pada acuan cetakan
- c. Rancangan bentuk dikerat dengan alat-alat khusus yaitu pisau pengerat kayu
- d. Selanjutnya acuan cetakan diberi tinta dengan menggunakan rol karet
- e. Kemudian letakan kertas khusus pada acuan cetak tersebut
- f. Setelah merata gosokannya, angkatlah kertas tersebut, maka jadilah hasil cetakan
- g. Bagian sisi cetakan biasanya dibuat *insripsi* untuk menunjukkan nomor dan jumlah cetakan.

I. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, yang berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Kajian Sumber Penciptaan, Metode Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, berisi tentang Kajian Pustaka, yang menjelaskan tentang Seni grafis, kuda dari Kuningan, Kajian Empiris, menjelaskan tentang kuda dari Kuningan. Konsep Penciptaan, menjelaskan bagaimana kuda kuningan pada media grafis.

BAB III METODE PENCIPTAAN, menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini :

- a. Ide Berkarya
- b. Kontemplasi
- c. Stimulasi Berkarya
- d. Pengolahan Ide

- e. Proses Berkarya : Persiapan Alat dan Bahan, Tahap Editing Foto, Tahap Penjiplakan Gambar Kepada Karet Lino, Tahap Penorehan, Tahap Pewarnaan, Tahap Pencetakan, Tahap Pengeringan.

BAB IV ANALISIS VISUALISASI KARYA, berisi analisis dan pembahasan karya grafis yang diciptakan membahas kuda kuningan.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan