BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Waktu merupakan seluruh rangkaian saat ketika proses keadaan berada atau berlangsung. Manusia modern menganggap waktu adalah hal yang berharga, setiap aktifitas manusia berhubungan dengan waktu. Waktu yang digunakan oleh manusia tersebut dipengaruhi oleh peredaran dan pergerakan dua benda angkasa yaitu bulan dan matahari. (Hendro S., 2008, hlm. xi)

Manusia memiliki pandangan yang relatif berbeda, tentang waktu yang mereka jalani. Cara pandang terhadap waktu bukan hanya sekedar cara melihat detikan arloji pada dinding yang terus berputar tanpa henti, namun waktu lebih dilihat sebagai kesempatan, uang dan karya yang terus mengukir hidup tiada henti. Waktu juga dapat diperhitungkan sebagai pedoman manusia dalam berinteraksi sosial dan membangun kehidupan di Bumi. Pada dasarnya setiap manusia membutuhkan waktu untuk melakukan aktifitas, baik manusia pada zaman dahulu maupun sekarang.

Sebelum ditemukan jam tangan untuk menunjukan waktu, jam Matahari dipergunakan karena kehidupan sehari-hari dipengaruhi oleh Matahari maka manusia zaman dahulu menganggap ukuran waktu dari Matahari ialah perhitungan waktu yang paling logis. Jam Matahari adalah jam tertua atau biasanya disebut jam *Sundial*, jam ini pertama kali digunakan sekitar 3500 sebelum Masehi. Prinsip kerja jam ini yaitu sebagai petunjuk waktu dengan memanfaatkan matahari yang menghasilkan bayang-bayang atau lempengan yang bayang-bayangnya digunakan sebagai penunjuk waktu. Pada saat *sundial* terkena sinar Matahari, bayangan jatuh diatas sebuah bidang.

Di Indonesia, jam Matahari atau *Sundial* terdapat di area perumahan Kota Baru Parahyangan. *Sundial* Puspa Iptek ini merupakan gedung jam Matahari terbesar di Asia Pasifik. gedung ini merupakan gerbang dan *landmark* Kota Baru Parahyangan. Lokasi gedung Sundial ini terdapat di Perumahan Kota Baru Parahyangan, Padalarang Kabupaten Bandung Barat. Bangunannya menyerupai

kapal laut, memiliki panjang jarum 30 meter, berada pada ketinggian 15 meter di atas permukaan tanah. Jika terkena sinar Matahari, bayang-bayang jarum tersebut akan jatuh pada bidang bertanda.

Dari gagasan diatas menjadikan ketertarikan penulis membuat karya seni grafis dengan cetak datar teknik alumunium lithografi (alugrafi) dengan menampilkan visual Gedung *Sundial* Kota Baru Parahyangan dari berbagai sudut pandang. Rasanya cocok untuk menggambarkan pentingnya waktu bagi penulis untuk melaksanakan berbagai kegiatan dengan mengkaitkan gedung *Sundial* Kota Baru Parahyangan sebagai objek berkarya, selain itu jam Matahari ini dapat di informasikan kepada masyarakat luas karena pada pertengahan abad ke-18 teknik ini digunakan untuk mencetak gambar pada media cetak dengan tujuan memberikan informasi kepada masyarakat. Di Barat pada mulanya, sebelum era percetakan, *printmaking* tidak masuk kategori seni (*art*) atau bentuk karya seni (*art work*). *Printmaking* dianggap tidak lebih dari media komunikasi bagi penyebaran ajaran-ajaran agama, informasi kemasyarakatan dan sebagainya. Kemungkinan besar, pada abad ke 18 hasil cetakan melalui *printmaking* dengan teknik lithografi, banyak seniman yang mengerjakan cetakan terbatas.

Alumunium Lithografi (Alugrafi) ini menggunakan media plat alumunium, proses pembuatan cetakan hampir sama dengan proses lithografi pada media *limestone*, teknik ini merupakan ideologi seni cetak baru setelah ditemukannya intaglio dan cukil kayu (*wood cut*). Cetak datar adalah salah satu teknik *print making* yang memanfaatkan pelat cetakan dan menjadi cikal bakal mesin cetak modern yang kita kenal sekarang. (setiawan S., 2005. hlm. 112)

Pada akhirnya penulis berharap agar karya yang disajikan dalam judul "Gedung *Sundial* Kota Baru Parahyangan Sebagai Objek Berkarya Seni Grafis" ini dapat menjadi media informasi tentang gedung *Sundial* Kota Baru Parahyangan dan juga memberikan pengetahuan akan asal muasal waktu bagi masyarakat luas. Terlebih pengetahuan akan jam Matahari.

B. Fokus Masalah Penciptaan

Proses berkarya seperti makan ketika lapar. Berkarya membutuhkan energi dan gerakan hati untuk memotivasi membuat sesuatu dan di butuhkan nilai estetik juga nilai lain yang tersampaikan melalui sebuah karya. Gagasan berkesenian ini merupakan *instrument* IPTEK yaitu gedung *sundial* yang berada di daerah bandung barat, kota baru parahyangan.

Dari latar belakang di atas, penulis dapat menarik beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai suatu rumusan/simpulan permasalahan yang akan penulis gagas, yakni:

1. Bagaimana mengembangkan konsep gambar gedung *Sundial* Kota Baru Parahyangan pada karya seni grafis teknik lithografi?
2. Bagaimana memvisualisasikan gedung *Sundial* Kota Baru Parahyangan pada karya seni grafis teknik lithografi?

C. Tujuan Penciptaan

a. Mengembangkan konsep gambar gedung *Sundial* Kota Baru Parahyangan pada karya seni grafis teknik lithografi
b. Mengekspresikan serta memvisualisasikan gedung *Sundial* Kota Baru Parahyangan pada karya seni grafis teknik lithografi

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat bagi penulis
a. Sebagai media penyampaian ide dan Dapat mengembangkan dan mengasah proses kreatif dan kemampuan berinovasi dalam proses karya seni grafis ini
b. Sebagai media penyampaian ide dan gagasan untuk kepuasan bathin dalam berkarya seni grafis
c. Menambah pengetahuan tentang *sundial* atau jam matahari yang di aplikasikan pada karya seni grafis ini
d. Mengetahui teknik dalam proses pembuatan karya seni grafis khususnya pada teknik lithografi
2. Manfaat bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa, sebagai bahan kajian untuk mata kuliah seni grafis

3. Manfaat bagi dunia kesenirupaan adalah sebagai apresiasi seni dan sebagai bahan kajian di dalam pendidikan seni rupa
4. Manfaat penciptaan bagi masyarakat umum adalah dapat mengetahui sundial atau jam matahari terbesar di Asia Pasifik yang berada di kawasan Bandung Barat tepatnya di Kota Baru Parayangan.

E. Kajian Sumber Penciptaan

Pembuatan karya tugas akhir ini berdasarkan pada ide atau gagasan dengan melakukan berbagai kemungkinan melalui *eksplorasi* material. Sedangkan pendalaman berkarya yang dilakukan dengan studi pustaka yang meliputi pengkajian buku serta landasan teori lain diantaranya, buku-buku seni, arsip dan bahan informasi lainnya. Dalam pembuatan karya ini juga tidak terlepas pada nilai yang ingin di tampilkan.

F. Proses Penciptaan

Gedung *Sundial* Kota Baru Parahyangan dengan bermacam-macam sudut pandang dan suasana dijadikan sebagai *subject matter* dalam karya yang akan ditampilkan. Dalam pengerjaannya penulis menggunakan proses cetak datar, teknik alumunium lithografi (alugrafi) pada media kertas dalam berbagai ukuran.

Beberapa proses yang dilakukan dalam penciptaan ini adalah meliputi, kegiatan persiapan, dimana penulis sebelumnya melakukan pengamatan mengenai segala hal yang berhubungan dengan gedung *sundial* tersebut yang berada di gedung Puspa IPTEK Kota Baru Parahyangan, mengumpulkan berkas-berkas, foto, serta alat dan bahan berkarya seni grafis pada teknik alumunium lithografi (alugrafi). Kegiatan di atas merupakan kegiatan dimana terdapat proses pengamatan, pengumpulan informasi, referensi dan studi lingkungan yang mencangkup tiga ranah, yaitu pengamatan alam, manusia, media referensi (alat dan bahan).

Sementara itu, kegiatan selanjutnya ialah melakukan kegiatan *elaborasi*, yakni sebuah kegiatan untuk menemukan sebuah gagasan penciptaan, yang kemudian akan dijadikan gagasan pokok dalam penciptaan karya seni.

Setelah kegiatan *elaborasi*, penulis memilih langkah *kontemplasi*, dimana kegiatan perenungkan ide atau gagasan yang telah tersirat sehingga, ide tersebut terolah. Gagasan yang telah dihasilkan/direnungkan lalu dipadukan dengan kegiatan elaborasi yang telah menghasilkan sebuah gagasan pokok penciptaan karya seni rupa. Semua itu dipadukan hingga menghasilkan satu kesatuan untuk mewujudkan sebuah konsep dalam penciptaan karya seni rupa.

Sebelum beranjak pada proses penciptaan, ide/gagasan dengan media (alat dan bahan) akan di uji cobakan terlebih dahulu dengan campuran kimia yang sesuai dan dapat merekam gambar secara baik, sehingga pada proses penciptaan karya akan lebih mudah.

Bagan Proses penciptaan

Bagan 1.1
Proses Penciptaan

G. Teknik

Teknik yang digunakan dalam proses berkarya seni grafis ini adalah teknik cetak datar, alumunium lithografi atau alugrafi dengan menggunakan plat alumunium. Secara terperinci alumunium dikasarkan dengan ampelas halus supaya permukaan plat bergerigi lalu dibersihkan dengan air. Pada permukaan plat inilah, gambar dibuat dengan menggoreskan bahan (pensil/tinta) berlemak, selanjutnya seluruh permukaan dilaburi larutan gom Arab yang sudah dicampur *phosphoric acid*, hanya bagian berlemak tadi yang tidak tertutup. Setelah larutan gom mengering, bagian gambar (yang berlemak) tersebut dihapus dengan minyak terpentin, yang kemudian diolesi cairan aspal (*asphalthum*). Asam *phospor* berfungsi mengubah bagian lemak untuk sensitif terhadap tinta cetak, begitu pula aspal, ia mengenalkan kedudukan sensitifitas area gambar pada tinta, dengan proses itulah gambar dapat di cetak dengan hasil akhir berupa gambar dengan *display* akhir berupa penataan karya pada suatu tempat. Dengan harapan dapat menciptakan sebuah karya yang inspiratif.

H. Media

Media yang digunakan adalah kertas *canson*. Sedangkan alat dan bahan yang digunakan berupa:

1. Alat:

   Plat alumunium, *roller*, pensil lemak, penggaris, ampelas, sarung tangan, kaca, dan sebagainya.

2. Bahan;

   Phosphoric acid, terpentin, *asphaltum*, *oil pastel*, gom arab, tinta cetak, dan air.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dan penyusunan tugas akhir penciptaan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, kajian sumber penciptaan, proses penciptaan dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan. Bab ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kajian teoritik, tinjauan dan gagasan awal.

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Bab ini meliputi proses uraian proses perancangan dimulai dari kelengkapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, pengerjaan karya dan pengemasan karya.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Bab ini menjelaskan, menggambarkan, dan mengkaji hasil karya yang dikaitkan dengan gagasan awal.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.