

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni grafis adalah cabang dari seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak. Perkembangan seni grafis saat ini sudah menjadi bagian dari perkembangan ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi yang tengah berjalan pesat seiring lajunya zaman. Inovasi-inovasi bermunculan mengenai teknik, alat, maupun media yang digunakan dalam seni grafis. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan manusia akan kemudahan dan efisiensi dalam seni grafis, mengingat seni grafis sangat menunjang kebutuhan manusia sehari-hari.

Ada berbagai teknik yang dipakai dalam seni grafis, antara lain cetak relief, yang meliputi cukil kayu, *engraving* kayu, cukil *linoleum linocut*, dan toreh logam/*metalcut*. *Intaglio*, yang meliputi *engraving*, etsa, *mezzotint*, *aquatint*, *chine-collé* dan *drypoint*. Cetak datar, yang meliputi litografi, *monotype* dan teknik digital, dan stensil, termasuk cetak saring dan *pochoir*.

Salah satu dari sekian banyak teknik seni grafis yang paling akrab dengan kehidupan kita adalah sablon, disebut juga cetak saring atau serigraf. Dikatakan demikian, karena teknik ini digunakan pada barang yang dipakai sehari-hari, terutama kaos/*t-shirt*, tas, dan kemasan produk yang kebanyakan bergambar dan gambar tersebut dibuat dengan menggunakan teknik sablon.

Cetak saring sendiri awalnya dikembangkan oleh Yuzenzai Miyasaki pada tahun 1654-1736 dan Zikukeo Hirose pada tahun 1822-1890 berkebangsaan Jepang. Pada awalnya cetak saring dikembangkan untuk pencetakan kimono yang merupakan pakaian khas Jepang, karena apabila kimono ditulis dengan tangan menjadi sangat mahal harganya sehingga akhirnya menggunakan teknik cetak saring. Teknik cetak saring ini pada akhirnya dibawa ke Eropa, Amerika, dan semakin berkembang hingga kini. (<http://smkgrafikadp.com>)

Beberapa seniman yang berkarya menggunakan teknik cetak saring yaitu: Josef Albers, Chuck Close, Ralston Crawford, Robert Indiana, Roy Lichtenstein, Julian Opie, Robert Rauschenberg, Bridget Riley, Edward Ruscha, dan Andy Warhol. (http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis)

Membuat karya cetak saring yang baik, tidak bisa lepas dari desain yang baik pula, agar karya tersebut menjadi karya yang menarik. Desain sendiri mengalami perkembangan yang pesat. Dari awal perjalanan sejarah desain dapat ditelusuri dari jejak peninggalan manusia dalam bentuk lambang-lambang grafis (*sign & symbol*) yang berwujud gambar (*pictograf*) atau tulisan (*ideograf*). Gambar mendahului tulisan karena gambar dianggap lebih bersifat langsung dan ekspresif, dengan dasar acuan alam (*flora, fauna, landscape* dan lain-lain).

Desain pada dasarnya merupakan penerapan dari gagasan yang dipilih, kemudian ditata sedemikian rupa untuk menghasilkan gambar. Objek yang digunakan dalam membuat desain dapat dibedakan dalam beberapa jenis, antara lain manusia, hewan, tumbuhan, serta gabungan dari objek manusia, hewan, dan tumbuhan.

Ada pula seniman yang memilih bentuk-bentuk lain yang tidak lazim digunakan dalam membuat desain. Objek-objek itu antara lain dewa, malaikat, monster, raksasa, dan naga.

Makhluk-makhluk yang digunakan sebagai objek membuat desain tadi kebanyakan berasal dari kisah-kisah mitologi. Istilah Mitologi sendiri telah digunakan sejak abad ke-15, yang berarti "ilmu yang menjelaskan tentang mitos". Di masa sekarang, Mitologi adalah ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan Dewa dan makhluk halus di suatu kebudayaan. Menurut para pakar, Mitos tidak boleh disamakan dengan fabel, legenda, cerita rakyat, dongeng, anekdot atau kisah fiksi. Pada masyarakat tertentu, mitos dianggap suci dan dipercayai kebenarannya. Beberapa makhluk seperti Naga dan Griffin dipercaya sebagai makhluk yang benar-benar ada. ([http: id.wikipedia.org/wiki/Portal:Mitologi Intro](http://id.wikipedia.org/wiki/Portal:Mitologi_Intro))

Makhluk mitologi biasa disebut makhluk ajaib yang hidup dalam cerita mitos yang berkembang di masyarakat pada zaman dahulu. Seringkali makhluk dalam mitologi merupakan gabungan dari dua makhluk atau lebih. Sebagai contoh, Centaurus yang merupakan gabungan manusia dengan kuda, Minotaurus adalah gabungan manusia dengan banteng, dan putri duyung yang merupakan gabungan manusia dengan ikan.

Kisah-kisah mitologi berkembang di seluruh dunia dengan cerita yang berbeda, antara lain dari Afrika yaitu Mitologi Mesir Kuno, Berber, Akan, Ashanti, Pygmy, Zulu. Dari Asia yaitu Mitologi Mesopotamia, Indonesia, Persia, Budha, Hindu. Dari Australia dan Oceania yaitu Mitologi Aborigin, Hawaii,

Maori, Melanesia. Dari Amerika yaitu Mitologi Maya, Inca, Aztec, Creek, Nootka. Dari Eropa yaitu Mitologi Yunani, Romawi, Etrusca, Paleo-Balkan, Lusitania.

Dari beberapa kisah mitologi yang disebutkan di atas, kisah mitologi yang paling terkenal adalah kisah mitologi Yunani. Mitologi Yunani berisi kisah mengenai dewa dan pahlawan. Beberapa makhluk mitologi yang paling terkenal antara lain adalah Zeus, Hercules, Medusa, serta Centaurus. Masyarakat modern juga banyak mengenal makhluk-makhluk tersebut dari banyaknya film yang mengangkat tema mitos dalam ceritanya. Seperti *Hercules*, *Percy Jackson*, *Harry Potter*, *Lord of The Ring*, *Narnia*, dan *Clash of The Titans*.

Penulis merasa tertarik untuk membuat karya dengan tema ini karena menurut penulis, makhluk-makhluk dalam mitologi Yunani tersebut memiliki keunikan masing-masing, baik dalam wujud fisik maupun karakteristiknya. Mereka memiliki kekuatan luar biasa, baik bersifat baik maupun jahat. Sifat heroik yang dimiliki karakter makhluk mitologi tersebut juga dapat memberikan nilai positif yang layak dijadikan sebagai cerminan setiap perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, wujud dari makhluk-makhluk mitologi Yunani yang tidak biasa tersebut dapat dijadikan sebagai inspirasi atau acuan bagi penulis dalam melakukan penciptaan bentuk-bentuk lain di kemudian hari.

Atas dasar ketertarikan penulis terhadap makhluk mitologi Yunani tersebut, juga terhadap cerita-cerita mitos dan film-film yang bertema mitologi, serta terinspirasi dari para seniman antara lain Godmachine, Dan Mumford, Florian

Bertmer, Boris Valejo yang sudah terlebih dahulu membuat karya-karya dengan menggunakan objek makhluk-makhluk mitologi, sehingga penulis memutuskan untuk membuat karya penciptaan dengan judul :

**MAKHLUK MITOLOGI YUNANI SEBAGAI IDE GAGASAN
BERKARYA SENI GRAFIS TEKNIK CETAK SARING**

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, penulis merumuskan masalah yang akan dibahas. Rumusan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan makhluk mitologi Yunani ke dalam konsep berkarya seni grafis?
2. Bagaimana mengaplikasikan gagasan makhluk mitologi Yunani ke dalam karya seni grafis dengan teknik cetak saring?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir ini adalah sebagai salah satu upaya memasyarakatkan gagasan baru dalam dunia desain dan seni cetak saring, khususnya di Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI dan di masyarakat luas umumnya. Serta menjadi stimulus dan referensi bagi para pelaku seni lainnya untuk lebih mengembangkan kreativitasnya.

Adapun tujuan dari penciptaan ini berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah adalah :

1. Mengembangkan gagasan makhluk mitologi Yunani ke dalam konsep berkarya seni grafis.
2. Mengaplikasikan gagasan makhluk mitologi Yunani ke dalam karya seni grafis dengan teknik cetak saring.

D. Manfaat Penciptaan

Pada dasarnya pembuatan karya ini merupakan pengembangan dari hobi yang sering penulis lakukan. Membuat skripsi mengaplikasikan desain menggunakan objek makhluk mitologi Yunani dengan teknik cetak saring ini akan menjadi kepuasan tersendiri bagi penulis. Sebagai puncak dari studi yang penulis lakukan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI. Selain itu, manfaat yang dapat digali dari pembuatan karya seni grafis ini, di antaranya :

1. Bagi penulis, pembuatan karya tugas akhir ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan karya seni grafis. Serta dapat meningkatkan kreativitas dalam mengaplikasikan gagasan ke dalam karya seni grafis dengan teknik cetak saring.
2. Bagi Lembaga Pendidikan Seni Rupa, penulis mengharapkan dengan penciptaan karya ini dapat menjadi masukan, referensi serta pengetahuan tambahan dalam pembelajaran seni desain dan seni grafis bagi mahasiswa dan Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
3. Bagi masyarakat umum, penulis mengharapkan penciptaan karya skripsi ini menjadi motivasi dan referensi dalam berkesenian, serta menjadi suntikan ide bagi seniman lain dalam menciptakan karya seni grafis, atau bentuk karya lain misalnya lukis, patung, dan kriya dengan tema mitologi Yunani, maupun mitologi dari daerah lain.
4. Bagi dunia pendidikan seni rupa, karya ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran baru. Pada kenyataannya pembelajaran yang paling baik adalah apabila individu yang menjadi target pembelajaran tersebut menyukai apa

yang sedang dipelajari, maka dari itu diharapkan dengan ketertarikan anak muda pada cerita-cerita dan makhluk-makhluk mitologi dapat menjadi daya tarik bagi setiap siswa untuk mempelajari ilmu seni rupa yang akan disampaikan dalam pembelajaran.

E. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap perkembangan desain di Indonesia, maupun luar negeri melalui internet, situs-situs desain, juga melalui jejaring sosial seperti *facebook*. Karena banyak ilustrator yang mengunggah karya-karya desain mereka di situs-situs desain dan jejaring sosial. Selain melakukan pengamatan kepada para desainer, penulis juga melakukan pengamatan dengan menonton film-film bertema cerita mitos seperti *Hercules*, *Percy Jackson*, *Harry Potter*, *Lord of The Ring*, *Narnia*, dan *Clash of The Titans* sebagai acuan dan referensi gagasan yang kemudian akan penulis tuangkan ke dalam desain yang penulis ciptakan sendiri.

Secara lebih rinci, metode yang penulis lakukan dalam penciptaan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengkajian sumber gagasan

Dalam pengkajian sumber gagasan, langkah-langkah yang penulis lakukan adalah:

a. Studi Literatur

Studi literatur penulis lakukan untuk memperoleh teori, bahan, dan teknik pendukung dalam proses penciptaan. Baik penciptaan desain, maupun dalam

proses pengaplikasiannya ke dalam bentuk karya seni cetak saring. Penulis melakukan studi pustaka yang meliputi pengkajian buku, serta landasan teori lain seperti internet.

b. Observasi

Proses observasi penulis lakukan di beberapa tempat di kota Bandung yang merupakan salah satu kota yang memiliki banyak seniman yang sudah cukup dikenal di seluruh Indonesia, bahkan dunia.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk merekam dan mendapatkan data dan bukti yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti, juga mendapatkan foto alat, bahan, serta proses penciptaan dari awal sampai penciptaan selesai.

2. Teknik Penciptaan

Karya yang akan diciptakan adalah karya seni grafis dengan teknik cetak saring. Tahap-tahap yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Teknik dan Bahan

Dalam pembuatan gambar rancangan, penulis menggambar objek dengan menggunakan pensil pada kertas HVS, kemudian dipindahkan kedalam bentuk data ke komputer melalui proses *scanning*. Gambar tersebut kemudian diolah di komputer dengan program *Adobe Photoshop* untuk diberi warna dan *disetting* untuk pencetakan. Bahan yang digunakan dalam pencetakan yaitu cat sablon GL, pada kain *tetoron cotton (TC)*.

b. Proses Penciptaan

1) Pembuatan sketsa

Pembuatan sketsa dilakukan secara manual, yaitu membuat gambar desain pada kertas hvs menggunakan pensil.

2) Scanning

Tahap ini bertujuan untuk memindahkan gambar sketsa ke dalam komputer dalam bentuk data gambar.

3) Pewarnaan (*Coloring*)

Pewarnaan dengan menggunakan bantuan komputer menggunakan program *Adobe Photoshop*.

4) Transfer desain

Pada tahapan ini, desain yang dibuat, dicetak pada kertas kalkir untuk proses *afdruk*.

5) Afdruk

Kertas kalkir diletakkan di atas *screen* yang telah diolesi diasol, kemudian disimpan di bawah cahaya matahari selama beberapa detik.

6) Pencetakan

Setelah *screen* siap, dilakukan proses pencetakan pada media kain yang telah disiapkan.

F. Sistematika Penulisan Penciptaan

Untuk mempermudah dalam penulisan dan pembacaan laporan penciptaan karya yang berjudul **MAKHLUK MITOLOGI YUNANI SEBAGAI IDE GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS TEKNIK CETAK SARING** ini, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. **BAB I. PENDAHULUAN**, yang berisi tentang:
 - a. Latar Belakang Penciptaan
 - b. Rumusan Masalah Penciptaan
 - c. Tujuan Penciptaan
 - d. Manfaat Penciptaan
 - e. Metode penciptaan
 - f. Sistematika penulisan penciptaan

2. **BAB II. LANDASAN PENCIPTAAN**, yang berisi tentang:
 - a. Tinjauan seni grafis, yang menjelaskan tentang seni grafis, dan seni grafis cetak saring
 - b. Tinjauan mitologi Yunani, yang menjelaskan tentang pemahaman mitologi Yunani, dan dewa-dewa dalam Mitologi Yunani
 - c. Unsur dan prinsip seni rupa
 - d. Konsep Penciptaan

3. BAB III. METODE PENCIPTAAN

Menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini, berikut adalah isi dari bab tersebut :

- a. Ide Berkarya
- b. Kontemplasi
- c. Stimulasi Berkarya
- d. Pengolahan Ide
- e. Proses berkarya
 - 1) Persiapan Alat dan Bahan
 - 2) Tahap Pembuatan Sketsa Desain
 - 3) Tahap Scanning
 - 4) Tahap Pewarnaan
 - 5) Tahap Transfer Desain
 - 6) Tahap Afdruk
 - 7) Tahap Pencetakan

4. BAB IV. VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Berisi analisis dan pembahasan karya grafis yang diciptakan, diantaranya membahas visualisasi dan analisis mengenai bentuk, teknik, dan karakteristik karya.

5. BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian terakhir. Berisi kesimpulan dan saran, kesimpulan akhir dari penciptaan yang telah dilakukan serta saran terhadap karya yang telah diciptakan