

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keanekaragaman hewan di Indonesia sangat bervariasi dan tersebar luas di seluruh pulau dan provinsi. Terdiri dari bermacam-macam famili dari masing-masing kelasnya, dan tentu memiliki karakteristik dan keunikan berbeda-beda. Contohnya burung hantu yang berasal dari kelas *aves* dan termasuk famili *Tytonidae* dan *Strigidae*. Beberapa kelebihan serta keunikan dari burung hantu dipandang oleh penulis sebagai sisi yang menarik. Salah satu kelebihannya yang belum diketahui oleh banyak orang, yaitu mengenai manfaat burung hantu bagi kehidupan manusia khususnya bagi petani.

Menurut salah satu informasi yang didapat oleh penulis mengenai burung hantu dari salah satu surat kabar yaitu Kompas edisi Jumat 6/7 2012, bahwa di daerah Kabupaten Demak, khususnya di Desa Tlogoweru dan sekitarnya telah membudidayakan burung hantu sebagai pembasmi hama tikus. Sejak tahun 2011 Desa Tlogoweru mulai menekan angka serangan tikus dari 40-50 persen menjadi satu sampai dengan dua persen. Oleh karena itu, pemerintah daerah setempat telah menjadikan kegiatan ini program utama dan akan diajukan ke tingkat provinsi agar lebih banyak lagi petani yang membudidayakan burung hantu.

Informasi ini cukup menarik bagi penulis, bahwasanya selama ini banyak orang mengenal burung hantu sebagai burung yang lekat dengan kesan menyeramkan yang tidak logis, tanpa mengetahui manfaatnya bagi kehidupan manusia. Setelah mengetahui manfaatnya, penulis mencari informasi lebih banyak lagi mengenai burung hantu diantaranya mempelajari spesies dan karakteristiknya, mengetahui habitatnya, dan lain-lain sehingga menimbulkan ketertarikan tersendiri terhadap burung karnivora ini. Berangkat dari alasan tersebut penulis menjadikan burung hantu sebagai objek berkarya seni grafis. Ini merupakan cara dan sekaligus wujud kepedulian penulis terhadap sektor pertanian.

Beberapa alasan pun menjadi latar belakang penulis mengapa memilih seni grafis. Salah satunya yaitu keinginan penulis untuk ikut serta mempopulerkan seni

**Riska Milanti, 2013**

Burung Hantu Sebagai Objek Berkarya Seni Grafis Screen Printing  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

grafis pada kalangan masyarakat. Menambah wawasan tentang kesenirupaan pada masyarakat luas bahwa karya seni rupa tidak hanya lukisan, patung, maupun batik saja. Selain itu seni grafis juga memiliki keistimewaan tersendiri bagi penulis. Diantaranya yaitu harus menguasai teknik, membutuhkan ketelitian, melatih kesabaran, serta kerapihan disamping kita memperhatikan aspek visualisasi karya. Dari alasan tersebut penulis merasa tertarik pada salah satu cabang seni rupa ini, sebagai media visualisasi dari objek burung hantu.

Dalam dunia seni grafis dikenal dengan beberapa macam teknik, yaitu cetak relief, intaglio, planografi, dan stensil. Cetak saring atau *screen printing* merupakan salah satu cabang dari stensil. Melalui karya berobjek burung hantu ini penulis menginginkan tekstur *oil pastel* dapat terekam dalam karya. Tujuannya sederhana saja, penulis sengaja menampilkan tekstur khas dari *oil pastel* yang menambah kesan artistik pada karya, yang dapat dicetak berulang kali. Teknik ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru bagi masyarakat bahwa cetak saring tidak hanya dengan teknik afdruck saja yang telah banyak berkembang pada usaha-usaha sablon saat ini.

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Perlu adanya batasan mengenai masalah yang akan dibahas agar lebih terarah dan mengenai sasaran. Berikut merupakan masalah yang akan dibahas :

1. Bagaimana konsep karakter serta prilaku burung hantu dalam berkarya seni grafis *screen printing stencil blackout* ?
2. Bagaimana analisis visual karya berobjek burung hantu dalam karya seni grafis *screen printing stencil blackout* ?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut ini adalah tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya grafis ini adalah :

1. Mengeksplorasi karakter dan prilaku burung hantu dalam berkarya seni grafis *screen printing stencil blackout*.

2. Menganalisis visual karya berobjek burung hantu dalam berkarya seni grafis *screen printing stencil blackout*.

#### **D. Manfaat Penciptaan**

Setelah karya seni grafis ini selesai digarap, penulis berharap terdapat manfaat yang dapat diambil dari karya tersebut, diantaranya yaitu :

1. Bagi penulis ini merupakan pengalaman berkarya yang berharga, selain berkarya saat mengenyam pendidikan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan dapat menjadi motivasi untuk lebih meningkatkan kreativitas penulis.
2. Menambah keragaman objek dalam berkarya seni rupa pada umumnya dan berkarya seni grafis pada khususnya.
3. Bagi masyarakat luas hendaknya karya ini dapat menjadi sebuah media yang dapat menyampaikan informasi yang terkandung di dalam karya tersebut.
4. Mengenalkan seni grafis pada kalangan masyarakat luas yang belum telalu mengetahui seni grafis.

#### **E. Definisi Operasional**

- Burung hantu : Burung yang mencari makan pada malam hari dan bermata tajam seperti celepuk.
- Objek : Benda, hal, dsb yang dijadikan sasaran untuk diteliti atau diperhatikan.
- Berkarya : Mencipta.
- Seni Grafis : Karya seni yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya diatas kertas.
- Screen Printing* : Nama lain dari sablon atau serigrafri menciptakan warna padat dengan menggunakan teknik stensil.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi mengenai alasan-alasan penulis mengambil tema burung hantu sebagai objek berkarya dan juga alasan memilih teknik grafis sebagai media untuk memvisualisasikan karya.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi kajian teori-teori yang menunjang, untuk memperdalam tema yang diangkat sehingga penulis memiliki latar belakang pengetahuan. Pengetahuan tersebut meliputi kajian seni grafis, kemudian cetak saring, unsur-unsur seni rupa, serta penjelasan mengenai burung hantu mengenai karakter, sifat, serta ciri-ciri fisiknya.

### **BAB III METODE PENCIPTAAN**

Menjelaskan mengenai proses pembuatan karya. Dari mulai proses pertama kali muncul ide berkarya, kemudian kontemplasi, dan cara penulis menstimulus karya, dan mengolah ide tersebut, serta dilanjutkan dengan proses pembuatan karya.

### **BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA**

Pada bab ini khusus menampilkan hasil karya berupa dokumentasi lengkap dengan analisis pada setiap karya. Menganalisis karya dengan mengacu pada teori yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya yaitu pada landasan teori.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi mengenai kesimpulan dari keseluruhan proses berkarya seni grafis ini dan saran yang ingin disampaikan penulis kepada pihak-pihak tertentu sebagai masukan agar lebih baik lagi.