

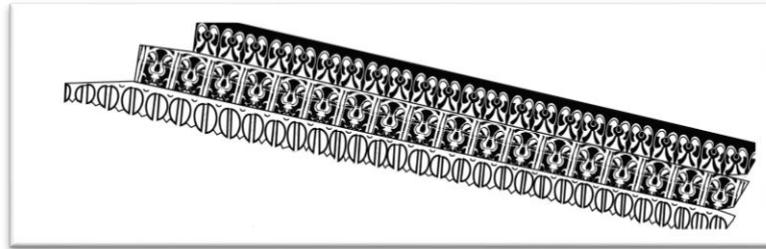
BAB III

METODE PENCIPTAAN

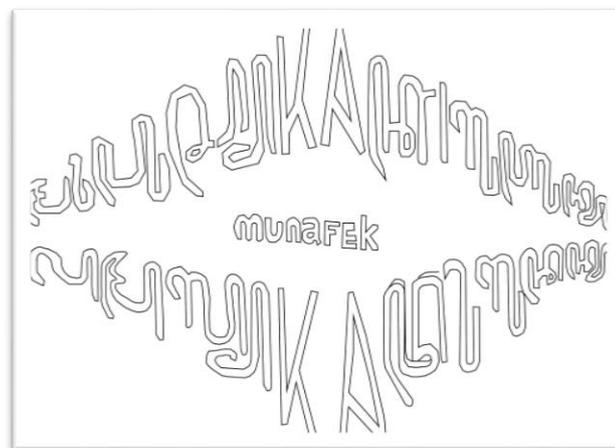
A. Ide Berkarya

Ide pembuatan karya ini berawal dari rasa bangga penulis terhadap Kabupaten Majalengka yang terdapat bangunan tradisional Rumah Adat Panjalin. Berupa rumah panggung dengan 16 tiang penyangga dari kayu, berukuran 9 m x 9 m, dan menempati areal seluas 172 m². Rumah dibagi menjadi dua bagian, ruang depan dan ruang dalam. Kedua bagian tersebut dibatasi dengan dinding papan kayu dan dilengkapi dengan pintu. Selain pembagian ruang rumah, rumah dilengkapi dengan pintu depan dan ventilasi. Rumah mempunyai satu pintu depan yang terletak di sisi timur bagian depan rumah dan untuk mencapainya pintu digunakan tangga. Dinding rumah bagian depan dibuat dari kayu. Pada bagian atas pintu terdapat hiasan-hiasan geometris. Atap bangunan rumah berbentuk pelana-pelana dengan penutup atapnya dari genting. Rumah adat ini diperkirakan sudah ada dari tahun 1560 dan ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya oleh Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang Wilayah Kerja Provinsi Banten, Jawa Barat, DKI Jakarta dan Lampung pada tahun 1982.

Bangunan Rumah Adat Panjalin ini menurut penulis memiliki keunikan tersendiri terhadap bangunan tradisional cagar budaya lainnya, keunikan yang dimiliki diantaranya struktur bangunan dibuat dengan satu pohon, terdapat ornamen hias yang tersusun terdiri dari tiga jenis ornamen yang berbeda menempel pada bagian atas pintu, dan di bagian depan samping bangunan terdapat tulisan *munafek* dengan dikelilingi tulisan Sunda yang merupakan arti dari kata *munafek* yaitu *mupus karuhun pegat katurunan* yang artinya mengingatkan kepada keturunannya agar jangan sampai menghilangkan peninggalan yang diwariskan oleh nenek moyang karena dengan menghilangkan peninggalan berarti memutuskan tali kekeluargaan.



Gambar 3.1
Ornamen Hias
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.2
Tulisan Sunda
(Sumber: dokumentasi penulis)

Rumah Adat Panjalin dibuka untuk umum sebagai salah satu tempat wisata yang ada di Kabupaten Majalengka, setiap harinya wisatawan yang berkunjung tidak ramai bahkan tidak ada sama sekali, tapi disetiap bulannya selalu ada kunjungan bahkan pernah dikunjungi wisatawan asing dari Inggris dan Australia. Selain sebagai juru penjelas, perawatan Bangunan tersebut dilakukan oleh *kuncen* dengan memelihara kebersihan, pengecekan kondisi dari bangunan rumah adat yang kemudian dilaporkan kepada Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang Wilayah Kerja Provinsi Banten, Jawa Barat, DKI Jakarta dan Lampung, jika ada bagian yang harus diperbaiki kemudian dinas tersebut memperbaiki bagian yang harus diperbaiki. Pada tahun 1996 dan tahun 2009 Rumah Adat Panjalin mengalami renovasi di berbagai struktur bangunan yang sudah dianggap rapuh, Renovasi yang dilakukan tidak mengubah dari bentuk asli Rumah Adat

Panjalin itu sendiri. Bangunan Rumah Adat Panjalin ini mempunyai cerita menarik yang ditulis dalam buku berjudul sejarah dibangunnya Rumah Adat Panjalin, yang ditulis oleh Iksan (2009 hlm 5-10) yaitu:

Sejak dahulu kala hutan rimba itu sulit dilalui orang, kesulitan ini di sebabkan hutan rimba itu penuh pohon-pohon dan rambatan rotan serta banyak sekali binatang buas, diantaranya ular-ular besar dan kecil yang berbisa. Namun hutan rotan itu ada penghuninya yang menetap didalamnya. Menurut sejarah (cerita) bahwa yang menetap adalah ada Buyut Bolot dan Buyut Atas Angin (Syahroni) dari keduanya yang memiliki keturunan adalah Mbah Atas Angin yaitu seorang perempuan cantik yang diberi nama Seruni.

Kedua penghuni itu tempat tinggalnya berjauhan, Buyut Bolot disebelah barat Huludayeuh (sekarang) dan Buyut (mbah) Atas Angin (Syahroni) di dekat sungai Ciwaringin antara Kalanganyar dan Blok Pesantren sekarang. Di sisi lain di sebelah selatan rotan tepatnya di pagar gunung ada sebuah pesantren yang dipimpin oleh Tuan Riana (Buyut Batok atau Buyut Pagar Gunung atau Tuan Rama) di Desa Cipanas Palimanan.

Selanjutnya menurut sejarah Ki Ageng Gempol dan istrinya Nyi Gedeng Talaga mempunyai putra yaitu Rd. Sanata dan beliau hijrah ke Talaga, setelah cukup dewasa, Rd. Sanata diperintahkan kembali Eyangnya yaitu Tuan Riana dengan tujuan mencari ilmu keraharjaan dunia (pengetahuan) *Mesantren* (bahasa sunda). Setelah melaksanakan perintah kedua orang tuanya Rd. Sanata di pagar gunung pun banyak santri dari daerah lain yang berdatangan, salah satu teman dan merupakan adik seperguruannya yaitu Banjar (Buyut Banjar) keturunan pademangan, yaitu Demang Centong dari Parakan Leuwimunding, para santri pun mengikuti dan memperhatikan serta belajar semua apa yang diajarkan oleh Guru.

Akhirnya suatu ketika Buyut Pagar Gunung memanggil Rd. Sanata dan memerintah agar turun ke hilir (sungai) untuk membuat rakit atau getek dari bambu di Cabrak (Desa mirat sekarang) selesai pembuatan selanjutnya sang Guru yang sekaligus merupakan Eyangnya yaitu Buyut Pagar Gunung menyampaikan

amanat sebagai ijazah terakhir dalam mencari ilmu yaitu supaya bertapa diatas *getek* (rakit yang terbuat dari bambu) dan berpesan apabila nanti menemukan seorang gadis yang sedang membersihkan beras, itu adalah jodohmu atau calon istrimu, kamu harus serta disana. Selanjutnya berangkatlah Rd. Sanata menuju Sungai dan dilayarkanlah *getek* itu terus melaju menelesuri arah arus air yang menuju arah muara sungai Ciwaringin dan akhirnya *getek* itu pun berhenti di pinggir sebelah barat dekat tanah Pakuwons sekarang Pesantren Panjalin, lalu pada saat bersamaan di pinggir sungai itupun ada seorang wanita cantik(Seruni) yang sedang membersihkan beras, ia pun terkejut, seruni akhirnya berteriak dan terbangunlah Rd. Sanata dari pertapaannya, lalu mendekati dan mengejanya sampai ke tempat tinggalnya.

Sebelum menyampaikan hasrat dan keinginannya untuk memiliki Nyi Seruni kepada orangtuanya “Buyut Atas Angin” ternyata telah mengetahui apa yang akan disampaikannya itu, karena kontak batin Buyut Atas Angin dengan Buyut Pagar Gunung tidak pernah putus.

Dalam suatu pembicaraan, maksud Rd. Sanata tersebut disampaikan akhirnya Buyut Atas Angin pun menyetujui sambil tersenyum dan menerima lamaran kepada anaknya. Namun beliau memberikan syarat yaitu membangun rumah tangga itu harus mempunyai sandang, pangan, papan. Untuk memenuhi kebutuhan itu harus membuka lahan yaitu babad hutan rotan dulu. Lama termenung Rd. Sanata seterusnya menyanggupi syarat yang diperintahkan. Selanjutnya langsung keluar hendak melaksanakannya menuju ke arah barat yang merupakan hutan rimba penuh dengan ilalangserta rotan sekarang disebut Panjalin Tua.

Banyaknya binatang seperti ular yang berbisa, Rd. Sanata pun akhirnya tidak kuat, saat itu kebingungan, mau menyampaikan tidak mampu tapi malu, dipaksakan malah celaka, beliau berfikir lalu pulang lagi ke pagar gunung sebelum menyampaikan tugas yang diembannya untuk mendapatkan jodoh ternyata Buyut Pagar Gunung malah tersenyum sudah tahu sebelumnya, namun

Rd. Banjar yang merupakan adik seperguruan mendengarkan, hatinya tergugah untuk membantu kakaknya, keinginan itu pun tidak terbendung karena Banjar belum tamat dalam belajar. Namun tetap keinginannya untuk membantu kakanya tidak terbendung karena sayang pada kakak.

Walau demikian berat, Buyut Pagar Gunung akhirnya merestui keinginan Rd. Banjar untuk membantu kakaknya dalam babad hutan rotan tersebut. Dengan diberi modal *paneker* (bahasa sunda) atau Korek (sekarang) dan koja pada Rd. Sanata. Kujang dan topi tokok untuk Rd. Banjar, langsung izin mohon restu untuk melaksanakan tugas yang harus diemban yaitu babad hutan rotan (panjalin). Sebelum melaksanakan penebangan atau babad itu, koja dipasangkan untuk menjaring ular-ular berbisa dan dimasukan kedalam koja kemudian setelah selesai maka koja itu ditutup rapat dan dibawanya kesebelah barat untuk dibuang ke muara sungai Ciliwung (Cilutung) namun didalam perjalanan ular-ular didalam koja itu berjatuhan tiap melewati sungai sampai di tempat yang dituju koja itu sudah kosong makanya tempat itu disebut Posong (*pos da kosong*) kata sunda.

Upaya selanjutnya dilakukan oleh Rd. Sanata dan Rd. Banjar untuk menebang pohon dengan menggunakan kujang yang memiliki kesaktian dan kemampuan kujang tersebut, tidak lama kurang lebih 460 Ha, Hutan telah ditebang, pohon-pohon beruntuhan dan Rd.Sanata teringat dari bekal yang diberikan oleh sang guru yaitu *paneker* tersebut (batu dan lempengan logam kecil yang diadakan) yang menimbulkan api dan langsung membakar hutan, sampai bumi hanguskan hutan rotan dan pohon-pohonan yang membakar luas termasuk rumah Buyut Bolot pun terbakar, orangnya berbadan tinggi besar tidak punya istri dan anak hanya hidup sebatang kara.

Melihat kebakaran tersebut Rd.Sanata dan buyut Banjar dikejar-kejar oleh Buyut Bolot dengan berlarian ke rumah Buyut Atas Angin, dan selanjutnya dikumpulkan yang berdua dianggap anak/menantu tetapi buyut Bolot hanya keinginan untuk dibuatkan kembalitempat tinggalnya. Hutan masih terbakar malahan ada api yang terbawa angin kesebelah timur sampai ke Desa Babakan

sebelah barat SMPN Ciwaringin yaitu sekitar 2 Ha, tanah tersebut milik tanah desa Panjalin sekarang disebut tanah Blok Sawah Sayang Koak.

Sejalan hutan yang terbakar begitu luas, dengan tegas Buyut Atas Angin langsung mengumumkan kepada seluruh jagat raya yang mendengar bahwa hutan yang terbakar adalah wilayah desa Panjalin yang merupakan jasa dari Rd.Sanata dan Rd.Banjar dalam mempersiapkan bekal hidupnya nanti dengan putri Buyut Atas Angin.

Upaya Rd.Sanata dibantu oleh Buyut Banjar ternyata tidak sia-sia justru dengan kegigihan berdua akhirnya membuahkan hasil, dengan rasa bangga dan bahagia tugas yang diemban telah selesai lalu menyampaikan kepada Buyut Atas Angin. Maka dengan rasa penuh tanggung jawab pula akhirnya Rd.Sanata dinikahkan dengan Ny. Seruni, yang sekarang disebut oleh anak cucunya yaitu Buyut Sanata dan Buyut Seruni. Adapun Buyut Banjar dikawinkan dengan adiknya dikenal dengan sebutan sekarang “Buyut Banjar”.

Informasi pernikahan dan telah dibabad hutan rotan itu pun sampai ke Buyut Pagar Gunung, Keraton Cirebon, kyai, elang, dan raden pun berdatangan sampai merasa kerasan (betah) di Panjalin. Langsung pada saat itu pula pasukan Kedongdong mendengar serta tidak suka, terus menyerang Buyut Atas Angin tidak merasa gentar malah pasukan Kedongdong ketiduran karena mendengar suara kincir angin tersebut, ditambah kekuatan yang dimiliki Buyut Atas Angin dan tempat itu disebut blok *Sarean* (sunda) ketiduran.

Dari Kejadian itu pasukan Kedongdong sadar dan punya keyakinan kalau Buyut Atas Angin punya niatan untuk membunuh maka pasti semuanya akan perlaya, berdasar dari kejadian itu selanjutnya pasukan Kedongdong berwasiat/berjanji sampai anak cucunya jangan sampai berani ke orang Panjalin dan begitu pula sebaliknya.

Selanjutnya Rd. Sanata beserta Nyi Seruni mendirikan rumah di titik tengah hutan yang terbakar sekarang disebut “Rumah Adat Panjalin” dan berada

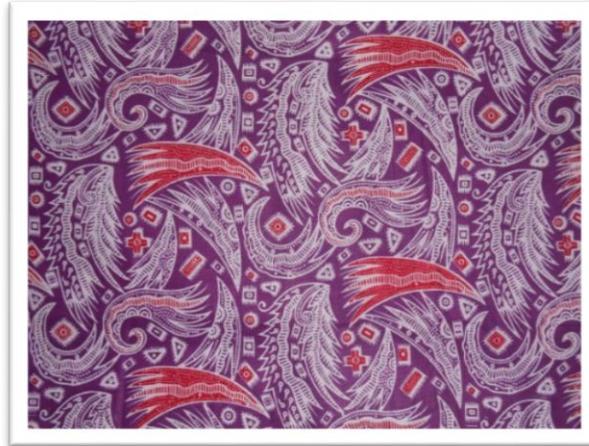
di Blok/Kampung Dukuh Tengah adapun Buyut Banjar (sebutan sekarang) mendirikan rumah di Hulu Dayeuh “Sumur Kadu” karena disitu pernah dibangun pusat pemerintahan yang belum diketahui oleh belanda pada saat belum dibakar.

Dari peristiwa sejarah inilah yang akhirnya “Rumah Adat Panjalin”. Dijadikan keramat oleh anak cucunya dan diakui oleh pemerintah untuk dilestarikan sebagai bukti autentik dari perjuangan yang pernah dilakukan dalam membuka lahan dan membela tanah air.

Kekhawatiran penulis akan kepunahan atau keutuhan bentuk *original* dari bangunan Rumah Adat Panjalin tersebut maka penulis sebagai warga negara Indonesia khususnya sebagai penduduk Kabupaten Majalengka tergugah dengan bangganya untuk mengangkat karakter bentuk Rumah Adat Panjalin kedalam sebuah karya seni grafis dengan menggunakan teknik cetak saring *screen printing* untuk mengenalkan Rumah Adat Panjalin sebagai bangunan cagar budaya satu-satunya yang berada di Kabupaten Majalengka terhadap masyarakat luas pada umumnya dan bertujuan untuk mengabadikan bentuk asli dari Rumah Adat Panjalin, sehingga membantu sebagai dokumentasi dari bangunan Cagar Budaya Rumah Adat Panjalin tersebut. namun keberadaan bangunan tradisional ini tidak dapat berdiri sendiri sebagai ciri dari kebudayaan sehingga penulis menampilkan ragam hias populer yaitu motif batik Majalengka sebagai penguat identitas budaya dari Kabupaten Majalengka. Motif yang digunakan yaitu :

1. Motif Batik Kota Angin

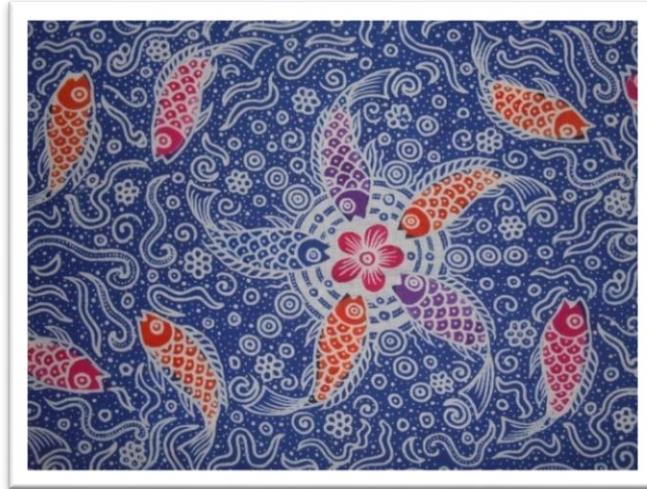
Motif batik Kota Angin diambil dan besumber dari julukan kota Majalengka sebagai Kota Angin, hal itu karena angin kencang yang selalu berhembus di Kota Majalengka setiap tahunnya.



Gambar 3.3
Motif batik Kota Angin
(Sumber: dokumentasi penulis)

2. Motif Batik Lauk Ngibing

Motif batik lauk ngibing diambil dari bentuk hewan yang banyak dijumpai di Majalengka yaitu ikan. Secara bahasa *lauk ngibing* (bahasa Sunda) berarti ikan menari. Motif batik ini menunjukkan bahwa warga Majalengka senang memelihara ikan di *balong* atau biasa juga disebut empang. Hal ini karena Majalengka memiliki berbagai potensi perikanan yang baik, berdaya guna dan berhasil guna. Hal tersebut merupakan aset daerah yang dapat dibanggakan, dapat dirasakan manfaatnya bagi kepentingan, keuntungan segenap masyarakat dan pemerintah Majalengka. Kecintaan masyarakat Majalengka akan memancing dan memelihara ikan di kolam diaplikasikan serta diabadikan pada sebuah tugu yang berada di Bunderan Munjul. Pada Tugu tersebut terdapat beberapa jenis ikan yang menjadi andalan Majalengka



Gambar 3.4
Motif batik *Lauk Ngibing*
(Sumber: dokumentasi penulis)

3. Motif Batik Jagung

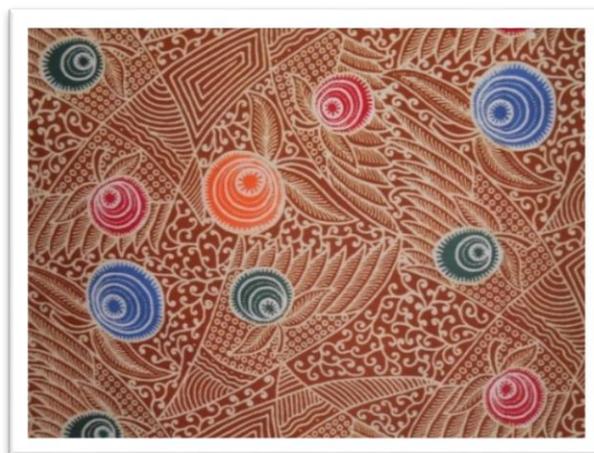
Motif batik jagung diambil dari salah satu jenis tanaman yang banyak dijumpai di Majalengka yaitu tanaman jagung. Masyarakat Majalengka selain banyak yang bertani padi, mereka juga banyak yang bertani jagung. Alasannya karena tanaman jagung dapat tumbuh subur di tanah Majalengka sehingga masyarakat Majalengka selalu mendapatkan hasil panen yang berlimpah dari tanaman jagung tersebut.



Gambar 3.5
Motif batik Jagung
(Sumber: dokumentasi penulis)

4. Motif Batik Buah Gedong Gincu

Motif batik Buah Gedong Gincu diambil dari kekayaan alam Majalengka yaitu buah gedong gincu yang merupakan salah satu unggulan dari hasil bumi Majalengka, bagian dari penunjang tumbuh dan berkembangnya ekonomi kerakyatan di bidang agro untuk mewujudkan cita-cita bersama yaitu Majalengka yang religius, maju dan sejahtera. Motif batik buah Gedong Gincu diambil karena banyaknya pohon buah gedong gincu yang hampir dapat ditemui di setiap halaman rumah warga Majalengka. Selain itu, di Majalengka tepatnya di bunderan Cigasong terdapat tugu yang di atasnya terdapat patung buah gedong gincu dengan ukuran besar sebagai tugu ciri khas Kabupaten Majalengka. Karena itulah mengapa buah gedong gincu menjadi salah satu motif batik khas Majalengka.



Gambar 3.6
Motif Batik Buah Gedong Gincu
(Sumber: dokumentasi penulis)

B. Kontemplasi

Kontemplasi merupakan bagian dari kemampuan manusia dalam menciptakan sesuatu yang indah yang merupakan suatu proses bermeditasi merenungkan atau berpikir penuh dan mendalam untuk mencari nilai-nilai, makna, manfaat dan tujuan untuk mendapatkan ide atau gagasan dalam menciptakan karya seni. Menurut Mustopo (1989 hlm. 122).

Kontemplasi ide merupakan kegiatan perenungan dengan sepenuh hati atau proses bermeditasi untuk merenungkan dan berpikir penuh secara mendalam untuk mencari nilai-nilai, karena manfaat dan tujuan atau niat suatu hasil penciptaan.

Subhan Mujahid, 2016

RUMAH ADAT PANJALIN DI KABUPATEN MAJALENGKA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS DENGAN TEKNIK CETAK SARING (SCREEN PRINTING)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sebagai langkah awal untuk mewujudkan ide/gagasan ke dalam karya grafis dalam tahap kontemplasi ini, penulis tidak hanya membayangkan hasil seperti apa yang diharapkan, tetapi juga mengacu pada berbagai referensi yang penulis dapatkan dari buku dan media cetak lain, serta dari imajinasi penulis sendiri. Tahapan kontemplasi ini menjadi bagian utama dalam proses pendalaman ide dengan melakukan penghayatan dan perenungan *subject matter* yang dipilih dan memikirkan bahan, dan teknik yang akan digunakan dalam karya grafis ini.

Pendalaman ide dilakukan untuk dapat memilih objek apa saja yang dapat dihadirkan pada karya grafis yang akan penulis ciptakan. Subjek yang merupakan bentuk Rumah Adat Panjalin yang telah difoto dari berbagai posisi. kemudian dipilih sesuai dengan konsep yang telah penulis tentukan. Posisi Rumah Adat Panjalin yang sesuai kemudiandipilih penulis agar dapat diangkat sosoknya untuk menimbulkan ketertarikan dan kemudian menimbulkan rasa penasaran untuk mengetahui sejarah dibalik terciptanya Rumah Adat Panjalin tersebut yang tentunya banyak mengandung cerita yang memotivasi diri. Pengolahan gagasan penulis dituangkan ke dalam karya grafis dengan menghadirkan Rumah Adat Panjalin sebagai objek disertai ragam hias motif batik Majalengka sebagai latar dari objek penciptaannya.

C. Stimulasi Berkarya

Stimulasi adalah perangsangan yang datangnya dari lingkungan di luar individu, merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk merangsang kemampuan indera seseorang mendorong kreativitas dan inovasi didalam dirinya untuk menciptakan suatu karya yang berbeda. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi stimulasi berkarya yaitu :

a. Faktor pengalaman dalam diri (Internal)

Faktor pengalaman diri memiliki pengaruh yang cukup penting bagi seniman mewujudkan karyanya. Karena dari faktor ini dapat mengemukakan pengalaman yang ingin dilihatkan pencipta kepada orang lain melalui karyanya. Dengan kata lain seniman berkomunikasi melalui karyanya. Tujuan pribadi seniman berdasarkan pengalamannya membuat karya ini seperti yang

dikemukakan oleh Irma Damajanti dalam bukunya yang berjudul “Psikologi seni”.

Dalam menciptakan sesuatu itu harus didahului dengan tujuan (*To Create*). Contoh dari pengalaman dalam diri (*internal*) misalnya faktor biologis (kesehatan), kecerdasan (*inteligensi*), dorongan (motivasi), dan kepribadian. (Dajamanti, 2006, hlm.12).

b. Faktor pengalam dari luar atau lingkungan (eksternal)

Faktor ini merupakan kebalikan dari faktor pengalaman diri (*internal*). Faktor ini merupakan macam-macam hal yang mempengaruhi seniman dalam memilih ide yang diinginkan dalam motivasi sosial (dari lingkungan masyarakat) serta kesempatan.

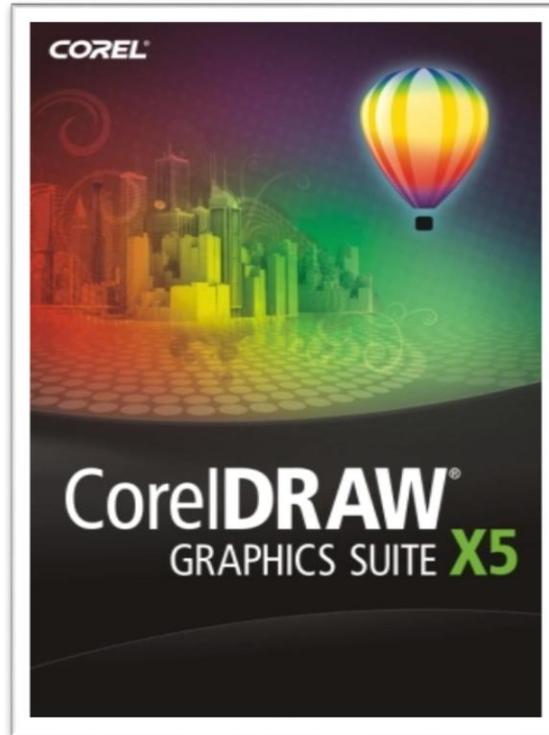
D. Pengolahan Ide

Pengolahan ide adalah proses pengolahan konsep dan gagasan, ditambah teori dan referensi yang didapat, seperti buku, majalah, televisi, internet, dan berbagai seniman lokal maupun mancanegara. Konsep serta ide yang datang dari bangunan tradisional Rumah Adat Panjalin sebagai bangunan cagar budaya, merupakan bangunan rumah adat satu-satunya yang berada di wilayah Kabupaten Majalengka. Penulis bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat luas dan untuk mengabadikan keaslian bentuk dari Rumah Adat Panjalin, kemudian diwujudkan ke dalam bentuk karya. Proses ini diawali dengan memotret bangunan dari berbagai sudut, kemudian diolah menggunakan program *CorelDraw X5* dengan teknik *vector* sebagai tahap pembuatan sketsa untuk mencapai maksud yang diinginkan.

Proses penuangan ide penulis lakukan dengan cara memotret objek utama yaitu Rumah Adat Panjalin dari berbagai sudut pandang dan bagian latarnya yaitu Ragam Hias motif batik Majalengka, kemudian dilanjutkan membuat *skatesa* dengan cara mengolah foto menggunakan program *Corel Draw x5*.

Corel Draw x5 adalah program yang penulis gunakan untuk membuat *skatesa* dan mendesain hasil akhir dari karya ini secara *digital*. Dimulai dari menentukan *layout* objek utama yang sebelumnya telah diolah untuk digabungkan

dengan objek-objek pendukung, memberi warna secara keseluruhan, hingga melakukan pengaturan agar gambar siap untuk tahap penyablonan.



Gambar 3.7
Corel Draw X5, Software yang Digunakan dalam Pembuatan Desain
(Sumber: dokumentasi penulis)

E. Bagan Proses Berkarya



Gambar 3.1
Bagan Proses Berkarya
(Sumber: dokumentasi penulis)

F. Proses Berkarya

1. Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya grafis ini diantaranya:

a. kamera

Digunakan untuk memotret pada proses pembuatan sketsa karya.



Gambar 3.8
Kamera yang Digunakan untuk Memotret
(Sumber: dokumentasi penulis)

b. kertas

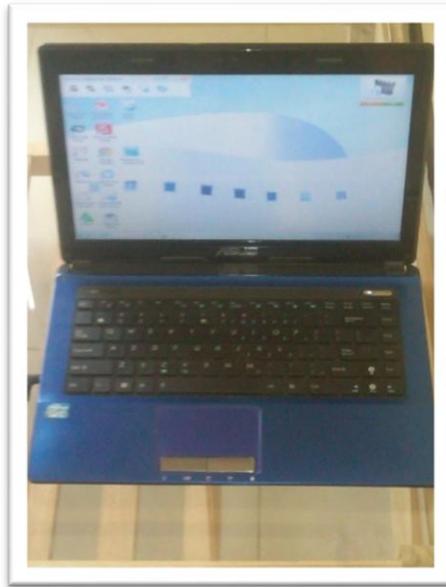
kertas yang digunakan adalah jenis kertas *savile row plain* 300 gr yang mempunyai kepadatan yang pekat dan tidak berteksur.



Gambar 3.9
Kertas *Savile Row Plain* 300 gr
(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Perangkat Komputer

Alat yang digunakan untuk pembuatan pada saat proses sketsa dan pengolahan gambar secara digital dengan bantuan program komputer.



Gambar 3.10
Perangkat Komputer
(Sumber: dokumentasi penulis)

d. Gunting

Digunakan untuk memotong kertas, memotong kertas kalkir, dan lain lain.



Gambar 3.11
Gunting
(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Selotip

Digunakan untuk membantu menempelkan kalkir pada *screen* dan menutup bagian *screen* yang tidak tertutup obat afdruk.



Gambar 3.12
Selotip
(Sumber: dokumentasi penulis)

f. *Screen*

Screen yang digunakan adalah *screen* T150 yang berukuran 60 x 70 cm.



Gambar 3.13
Screen T150 Ukuran 60cm x 70 cm
(Sumber: dokumentasi penulis)

g. ObatAfdruk

Obat yang digunakan untuk memindahkan gambar pada kalkir ke permukaan *screen*



Gambar 3.14
Obat Afdruk
(Sumber: dokumentasi penulis)

h. *Coater*

Coater digunakan untuk mengoleskan mengaplikasikan dan meratakan obat afdruk pada permukaan *screen* pada saat proses afdruk.



Gambar 3.15
Coater
(Sumber: dokumentasi penulis)

i. Alat Pengering Rambut (*Hairdryer*)

Alat pengering yang digunakan untuk mengeringkan obat afdruck setelah dioleskan pada permukaan *screen*.



Gambar 3.16
Alat Pengering Rambut (*Hairdryer*)
(Sumber: dokumentasi penulis)

j. Tudor

Alat penyemprot yang dipakai saat proses afdruck.



Gambar 3.17
Tudor
(Sumber: dokumentasi penulis)

k. Soda Api dan Kaporit

Soda api dan kaporit digunakan untuk membersihkan *screen* dari sisa obat afdruk setelah proses sablon



Gambar 3.18
Soda Api dan Kaporit
(Sumber: dokumentasi penulis)

l. Meja Afdruk

Meja yang digunakan untuk mencetak gambar yang ada di kertas kalkir ke dalam *screen*.



Gambar 3.19
Meja Afdruk
(Sumber: dokumentasi penulis)

m. Raket

Alat yang digunakan untuk menyapu cat pada permukaan belakang *screen* yang telah diafdruk sehingga jatuh pada permukaan media yang akan dicetak.



Gambar 3.20
Raket
(Sumber: dokumentasi penulis)

n. Cat Sablon *AQUA INK*

Jenis cat ini biasa digunakan untuk mencetak pada bahan terang. Jenis cat ini juga bersifat menutupi serat kertas



Gambar 3.21
Cat Sablon Aqua Ink
(Sumber: dokumentasi penulis)

o. Cat Bibit

Cat bibit digunakan untuk memberi warna pada cat *Aqua Ink* sehingga menghasilkan warna yang diinginkan.



Gambar 3.22
Cat Bibit
(Sumber: dokumentasi penulis)

p. Air

Air digunakan untuk membersihkan sisa-sisa cat setelah proses penyablonan.



Gambar 3.23
Air
(Sumber: dokumentasi penulis)

2. Tahap Pembuatan Sketsa

Membuat sketsa dengan cara memotret Rumah Adat Panjalin dari berbagai sudut pandang dengan jumlah lebih dari satu gambar, kemudian dipilih menjadi 4 foto yang berbeda, tahap selanjutnya mentres foto lalu diatur untuk persiapan tahap penyablonan menggunakan *software Corel Draw X5*.

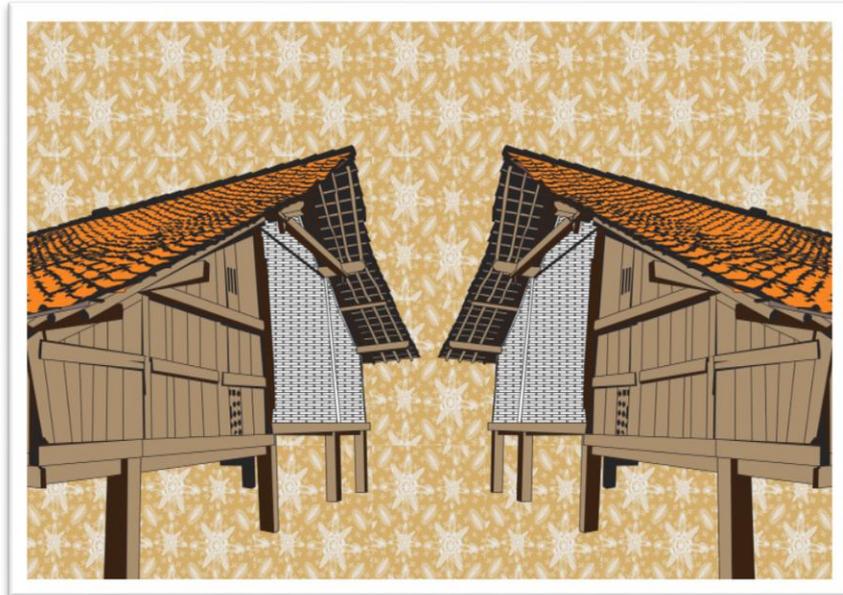
3. Tahap Pengolahan Gambar

Dalam tahap ini penulis menggunakan bantuan perangkat lunak, yaitu *Corel Draw X5*. Penggunaan perangkat lunak ini bertujuan untuk mengolah objek agar siap digabungkan dengan objek-objek pendukungnya, serta agar proses pemisahan warna dan pengaturan warna pada gambar yang akan disablon menjadi lebih mudah dilakukan.

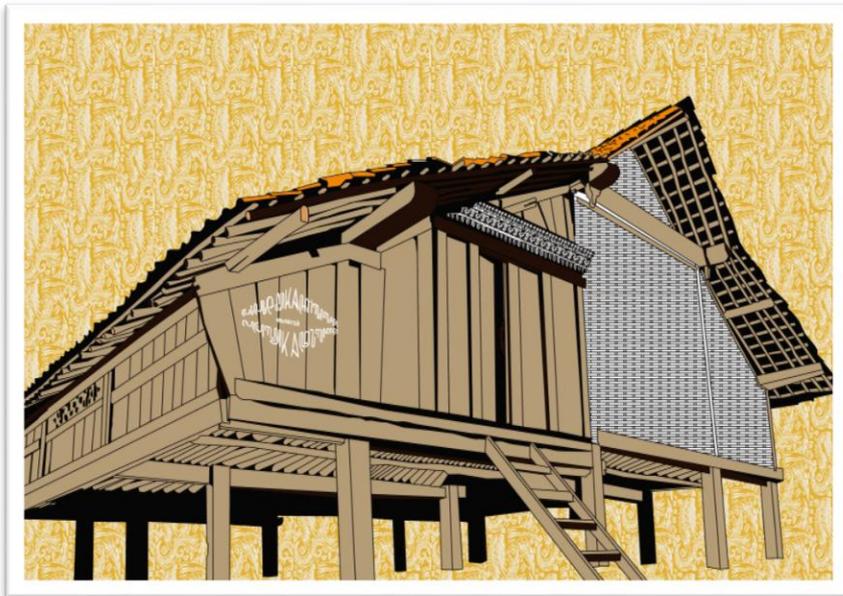
Setelah melalui tahap pengolahan, maka gambar akan terlihat seperti di bawah ini:



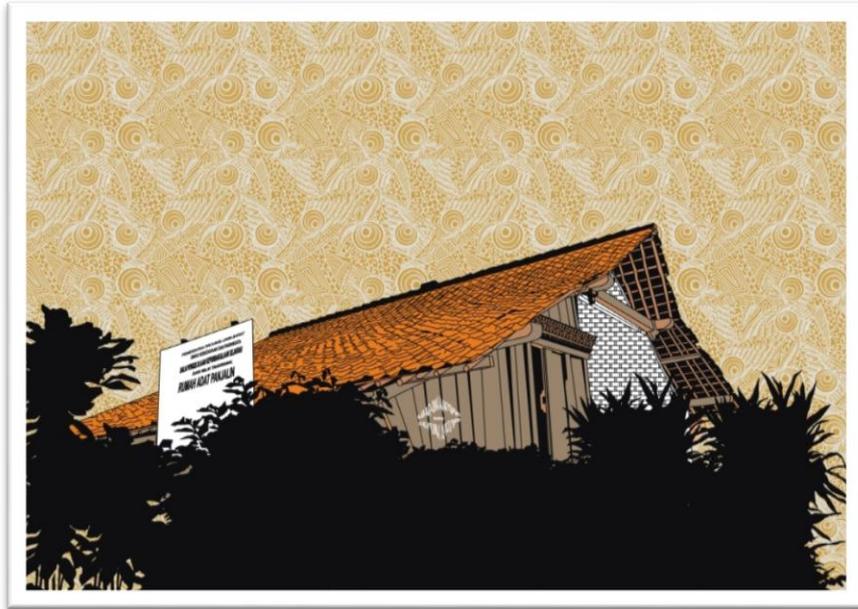
Gambar 3.24
Gambar Pertama Setelah Diolah Secara Digital
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.25
Gambar Kedua Setelah Diolah Secara Digital
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.26
Gambar Ketiga Setelah Diolah Secara Digital
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.27
Gambar Keempat Setelah Diolah Secara Digital
(Sumber: dokumentasi penulis)

4. Tahap Pencetakan Gambar pada Kertas Kalkir

Setelah tahap pengaturan gambar selesai, berikutnya adalah pencetakan gambar pada kertas kalkir. Kertas kalkir adalah kertas semi transparan yang biasa dipakai untuk gambar teknik, dan proses afdruk untuk penyablonan. Pencetakan pada kertas kalkir tidak dapat dilakukan dengan menggunakan *printer* yang biasa digunakan di rumah, pencetakan kalkir dilakukan menggunakan *printer* khusus yaitu *printer* laser yang biasanya berukuran besar. Maka penulis pun melakukan pencetakan ini di tempat percetakan yang sudah biasa menangani pencetakan dengan ukuran besar.



Gambar 3.28
 Hasil Pencetakan Gambar Pada Kertas Kalkir
 (Sumber: dokumentasi penulis)

5. Tahap Afdruk *Screen*

Afdruk adalah sebuah teknik cetak fotografi dari sebuah lembaran film yang diproses dengan emulsi khusus, *acid stop* dan *fixer*, ditambah dengan pemusatan cahaya (*light exposure*) yang menghasilkan cetakan pada sebuah kertas foto yang juga khusus. Pada proses sablon, afdruk adalah tahap merekam atau memperbanyak gambar dari film (kalkir) ke atas *screen*, sekaligus bertujuan menutupi bagian *screen* yang tidak dipakai untuk mencetak. Tahap afdruk ini menjadi salah satu tahap yang paling menentukan keberhasilan penyablonan. Proses afdruk sangat bergantung pada cahaya, bisa dilakukan dengan bantuan cahaya matahari, atau dengan bantuan cahaya lampu. Penulis memilih untuk

menggunakan bantuan cahaya lampu dalam proses ini, agar seluruh permukaan *screen* terkena cahaya yang merata.

Proses pengafdrukan diawali dengan menyiapkan obat afdruk. Obat afdruk adalah zat khusus yang peka terhadap cahaya. Obat afdruk biasanya terdiri dari dua komponen, yaitu cairan kental yang disebut *emulsion*, serta cairan *sensitizer*. Campuran dari kedua komponen inilah yang membuat obat afdruk menjadi peka terhadap cahaya. Maka dari itu pencampuran obat afdruk harus dilakukan ditempat yang redup, agar obat afdruk tidak mengering sebelum digunakan. Tahap-tahap pengafdrukan akan penulis jelaskan sebagai berikut:

a. Pencampuran *emulsion* dan *sensitizer*

Ada takaran khusus dalam pencampuran *emulsion* dan *sensitizer*, yaitu dengan perbandingan 10 : 1. Apabila *emulsion* yang dipakai sebanyak sepuluh sendok makan, maka *sensitizer* yang perlukan adalah sebanyak satu sendok makan. Tuangkan cairan *emulsion*, lalu tambahkan cairan *sensitizer* dengan takaran yang disesuaikan, kemudian aduk hingga rata, tuangkan pada *coater*.



Gambar 3.29
Pencampuran *Emulsion* dan *Sensitizer*
(Sumber: dokumentasi penulis)

b. Pengolesan obat Afdruk pada permukaan *screen*

Tahap selanjutnya adalah mengoleskan dan meratakan obat afdruk pada permukaan *screen* dengan menggunakan *coater*. Tahap ini harus dilakukan dengan benar-benar merata. Pengolesan juga tidak boleh terlalu tebal, agar pada saat pemindahan gambar pada *screen* lebih mudah dilakukan.



Gambar 3.30
Pengolesan Obat Afdruk pada Permukaan *Screen*
(Sumber: dokumentasi penulis)

c. Pengeringan obat afdruk pada *screen*

Setelah seluruh permukaan *screen* tertutup oleh obat afdruk, gunakan *hairdryer* untuk mengeringkan permukaan *screen* hingga benar-benar kering.



Gambar 3.31
Pengeringan Obat Afdruck Menggunakan *Hairdryer*
(Sumber: dokumentasi penulis)

d. Peletakan kertas kalkir diatas *screen*

Letakkan kertas kalkir yang berisi gambar diatas *screen*, peletakkan kertas kalkir harus secara terbalik atau menghadap ke bawah.



Gambar 3.32
Peletakkan Kertas Kalkir Bergambar diAtas *Screen*
(Sumber: dokumentasi penulis)

e. Penyinaran *Screen* di bawah meja afdruk

Letakkan *screen* di atas meja afdruk, dalam tahap inilah proses penyalinan gambar dilakukan. Gambar yang ada pada kertas kalkir akan tercetak pada permukaan *screen* yang telah diolesi obat afdruk, dengan bantuan cahaya lampu. Bagian hitam pada kertas kalkir akan menutup *screen* sehingga tidak akan terkena cahaya lampu, sedangkan bagian transparan pada kertas kalkir akan terkena cahaya, hal ini yang menyebabkan obat afdruk bereaksi menguat dan menutup permukaan *screen*. Waktu yang dibutuhkan dalam tahap ini hanya sekitar tujuh menit.



Gambar 3.33
Proses Afdruk dengan Neon Box
(Sumber: dokumentasi penulis)

f. Pembasuhan dan penyemprotan *screen*

Setelah proses afdruk selesai, basuhlah *screen* dengan air, bayangan gambar akan mulai terlihat pada *screen*. Lalu semprot seluruh permukaan *screen* dengan menggunakan alat penyemprot (tudor). Proses ini bertujuan untuk membersihkan sisa-sisa obat afdruk yang tidak menempel kuat pada *screen* karena terkena cahaya lampu pada saat proses pengafdrukan.



Gambar 3.34
 Proses Penyemprotan *Screen*
 (Sumber: dokumentasi penulis)

Setelah proses penyemprotan selesai dilakukan pada seluruh permukaan *screen*, bagian yang terkena cahaya lampu akan tertutup oleh obat afdruck, sedangkan bagian yang tidak terkena cahaya lampu akan berlubang. Bagian inilah yang digunakan untuk menyablon.

Apabila proses penyemprotan telah selesai, keringkan *screen* dengan menggunakan *hairdryer* hingga benar-benar kering. *Screen* siap digunakan.

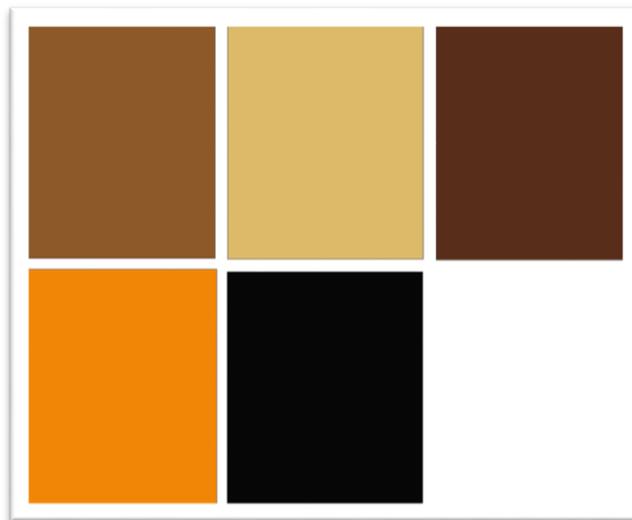


Gambar 3.35
 Pengeringan *Screen* Setelah Proses Penyemprotan
 (Sumber: dokumentasi penulis)

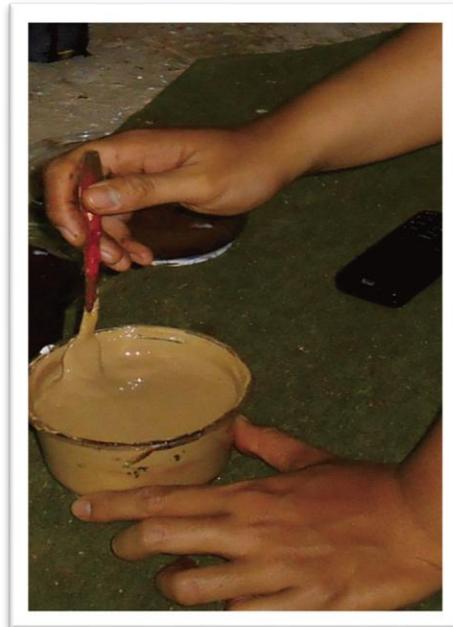
6. Tahap persiapan bahan

Tahap ini dilakukan sebelum proses sablon dimulai. Bahan yang digunakan adalah kertas *Savile Row Plain* dengan ukuran 50 x 60 cm. Setiap sisinya berukuran lebih besar dari karya yang dibuat, hal ini dilakukan agar pada saat penyablonan, penulis bisa mengatur posisi gambar yang akan dicetak di atas permukaan kertas tersebut. Cat yang digunakan dalam proses sablon adalah cat *Aqua Ink*.

Proses pertama yang dilakukan adalah mencampur warna yang akan digunakan dalam proses sablon. Pencampuran warna dilakukan berdasarkan gambar yang telah dibuat dengan bantuan komputer. Agak sulit untuk mendapatkan warna yang sama persis dengan gambar pada komputer, namun penulis berusaha untuk membuat campuran warna mendekati warna yang diinginkan.



Gambar 3.36
Contoh Paduan Warna yang Dibuat dengan Bantuan Program Komputer
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.37
Mencampurkan Warna yang Akan Digunakan
(Sumber: dokumentasi penulis)

Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan kertas yang akan disablon di atas meja sablon., karena warna yang dicetakkan sebanyak lima warna, maka penyablonan dilakukan sebanyak jumlah warna.



Gambar 3.38
Mempersiapkan Kertas yang Akan Disablon Di Atas Meja
(Sumber: dokumentasi penulis)

7. Tahap Penyablonan

Tahap penyablonan merupakan tahap yang paling utama dan penting dalam pembuatan karya ini. Baik tidaknya hasil akhir dari karya yang dibuat tergantung pada tahap ini. Proses sablon yang penulis lakukan adalah sebanyak lima kali, sesuai dengan warna yang penulis gunakan dalam pembuatan karya.



Gambar 3.39
Tahap Penyablonan
(Sumber: dokumentasi penulis)

Contoh tahapan pada saat proses penyablonan gambar:

a. Karya 1



Gambar 3.40
Hasil Sablon Karya pertama, Warna Pertama, Hitam
(Sumber : dokumentasi penulis)

Subhan Mujahid, 2016

RUMAH ADAT PANJALIN DI KABUPATEN MAJALENGKA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS DENGAN TEKNIK CETAK SARING (SCREEN PRINTING)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.41
Hasil Sablon Karya Pertama, Warna Kedua, Cokelat Tua
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.42
Hasil Sablon Karya Pertama, Warna Ketiga, Cokelat Muda
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.43
Hasil Sablon Karya Pertama, Warna Keempat, Oranye
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.44
Hasil Sablon Karya Pertama, Warna Kelima, Krem
(Sumber : dokumentasi penulis)

Setelah semua tahap penyablonan selesai, maka hasilnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

a. Karya 1



Gambar 3.45
Hasil Sablon Karya Pertama
(Sumber: dokumentasi penulis)

G. Pengemasan Karya

Dalam setiap pengemasan karya apapun setiap orang pasti ingin menampilkan karya itu sebaik mungkin, dan juga setiap orang pasti memiliki pemikiran yang berbeda-beda tergantung pada bahan dan teknik yang digunakan. Adapun pengemasan karya yang penulis gunakan adalah dengan menggunakan bingkai kayu berwarna cokelat tua. kaca sebagai penutup karyanya, ukuran dari setiap karyanya adalah 42 cm x 59,4 cm.