

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Banyaknya pulau yang dimiliki Indonesia menghadirkan beragam keunikan tradisi khas daerahnya masing-masing, termasuk di dalamnya terdapat bermacam keunikan kuliner atau makanan. Kuliner sudah menjadi bagian dari kehidupan yang tidak bisa lepas dari orang Indonesia. Salah satu keunikan kuliner di Tanah Air adalah kuliner Jawa Barat atau Tanah Priangan, begitu kaya akan beragam makanan tradisional, baik makanan berat, makanan ringan/jajanan pasar juga minuman-minuman dengan nama dan rasa yang unik.

Salah satu keunikan bisa dilihat dari bahannya yang beragam, mulai dari berbahan dasar singkong, tepung terigu, tepung beras, tepung ketan, beras ketan, tepung tapioka, dan bahan lainnya. Dilihat dari cara pengolahannya seperti proses memasaknya yang beragam, ada yang dikukus, digoreng, direbus, dipanggang, dan dibakar. Dari cara penyajiannya pun beragam, contohnya ada yang dibungkus menggunakan daun pisang, daun jati, daun kelapa, dan daun mangkogan. Jenis kuliner Sunda dapat dikategorikan dari makanan berat (*main course*), minuman, sampai kepada macam-macam kue jajanan pasarnya.

Selain keunikan kue jajanan pasar tradisional Sunda yang dipaparkan di atas, dari segi rasa jelas tidak usah diragukan lagi, bentuk-bentuknya menarik, nama-nama kuenya yang unik. Juga kue-kue tradisional Sunda telah jauh lebih dahulu hadir bersamaan dengan nenek moyang kita, karena sebagian makanan tradisional ini ikut serta dalam suatu upacara adat. Sebagian kue tradisional Sunda juga memiliki nilai filosofi tersendiri di dalam nama dan pembuatannya. Tentunya kuliner tradisional Sunda ini merupakan salah satu dari budaya Indonesia yang harus kita jaga kelestariannya.

Sangat disayangkan, apabila sebuah kekayaan kuliner khas suatu daerah tidak dapat dinikmati oleh semua masyarakat Indonesia masa kini, hanya dikarenakan kuliner tradisional kalah saing dengan kuliner Barat yang dapat kita jumpai di sepanjang pusat perbelanjaan. Terutama di era *digital* ini dengan

mudahnya kita temukan di dalam sosial media. Ironi juga ketika melihat generasi muda yang lebih bangga ketika mengunggah foto-foto kuliner masa kini di akun sosial media mereka, ketimbang mengunggah kuliner khas daerah masing-masing yang pasti memiliki keunikan dan citarasa yang khas. Selain karena faktor makanan Barat mudah ditemukan di media sosial, penulis juga menemukan beberapa penyebab kuliner tradisional mulai kurang diminati. Seperti kutipan dalam bukunya, Tresnawati (2014, pada *cover* belakang buku) yang berjudul “25 Resep Kue Tradisional Legendaris”:

Kue tradisional Indonesia terkenal dengan rasanya yang enak dan lezat dengan proses pembuatannya yang kebanyakan masih menggunakan peralatan yang sederhana sehingga memberikan cita rasa yang khas dan istimewa. Bahan bakunya tidak jauh dari singkong, kelapa, gula merah, daun pisang dan berbagai bahan baku tradisional lainnya. Namun, karena proses dan peralatan yang sederhana banyak yang beranggapan membuat kue tradisional itu sulit. Sehingga masyarakat banyak yang tidak suka untuk membuat aneka kue tradisional.

Penulis terinspirasi untuk menjadikan kuliner tradisional Sunda sebagai objek untuk mengekspresikan gagasan membuat karya seni grafis. Teknik seni grafis secara garis besar yang kita ketahui dikategorikan menjadi empat teknik yaitu cetak datar, cetak dalam (*intaglio*), cetak tinggi (*relief*) dan cetak saring (*serigrafi*). Martin (2014, hlm 60) mengemukakan prinsip seni grafis pada bukunya yang berjudul “The Encyclopedia Of Printmaking Techniques” yaitu:

Principle of screenprinting is somewhat different from that of the other printmaking processes in the print is taken not by the direct impression of one surface upon another, but by printing through an intermediary surface—the screen-mesh. The images of screenprints are formed by various kinds of stencil film or with liquids that fill the mesh.

Terjemahan bebasnya ialah, Prinsip cetak saring berbeda dengan proses cetak-mencetak lainnya, proses mencetaknya bukan diambil dengan langsung ditekan dari satu permukaan dari yang lainnya, tetapi dengan mencetak melalui permukaan atas saringan. Hasil cetak pada teknik saring dibentuk oleh berbagai jenis stensil, menghalangi saringan baik dengan bahan seperti kertas atau plastik mika atau dengan lem yang mengisi saringan.

Pada proses cetak saring juga terdapat beberapa jenis teknik diantaranya *stencil*, *block out*, afdruk dan *tusche*. Dari keempat teknik tersebut, teknik *tusche* dipilih penulis karena teknik ini bisa mewakili karakter visual yang bertekstur dari tampilan kue-kue jajanan pasar. Penulis memvisualisasikan gagasan terhadap kuliner Sunda dalam bentuk dua dimensi, dengan harapan adanya apresiasi lebih terhadap makanan, khususnya pada kue jajanan pasar khas Sunda bagi kalangan anak muda agar tetap bangga terhadap kuliner Indonesia melalui media seni grafis, sekaligus bisa mempelajari lebih lagi tentang seni grafis, khususnya teknik *tusche*.

Pengertian *tusche method* menurut Clever pada bukunya yang berjudul “A History of Graphic Art” (1977, hlm 237):

The drawing is done directly on the silk with a soft crayon, and then the entire surface of the silk is coated with gum (glue). When gum is dry, the greasy crayon is removed with turpentine which does not affect the gum, and this remains as a stop out for the background of the drawing.

Hasil terjemahan bebas ialah, Gambar langsung dikerjakan pada permukaan saringan dengan menggunakan *crayon*, dan selanjutnya menutup seluruh permukaan tadi dengan lem atau (*gum*). Ketika lemnya mengering, kandungan lemak pada *crayon* dilarutkan dengan menggunakan minyak tanah, sehingga menyisakan bagian lem pada saringan.

Pembuatan skripsi penciptaan dengan teknik seni grafis di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia cukuplah banyak, namun kecenderungan mereka menggunakan dua proses utama, yaitu cetak relief, dan cetak dalam (*intaglio*), sedangkan pada cetak saring atau sablon tidak terlalu banyak. Oleh karena itu, penulis memilih proses ini walaupun ada skripsi terdahulu dari Riska Milanti, 2013 berjudul “Burung Hantu Sebagai Ide Gagasan Berkarya *Screen Printing* dengan Teknik *Block Out*”, tetapi hanya menggarap pada teknik *block out* saja. Di sini penulis akan mengerjakan seni grafis cetak saring dengan teknik (*tusche method*), yang prosesnya menggambar secara positif pada saringan dengan

subject matter kuliner tradisional yaitu kue jajanan pasar khas Sunda dan belum pernah ada pada skripsi penciptaan sebelumnya.

Berlatar belakang masalah yang dipaparkan di atas, dan rasa suka penulis terhadap kuliner tradisional, khususnya kue jajanan pasar tradisional Sunda, karya dengan tema tersebut merupakan suatu bentuk ide berkarya penulis. Dalam pembuatan karya ini, yang penulis kreasikan adalah esensi dan substansi dari bentuknya, tetapi bukan memotret bentuknya secara detail. Maka dari itu judul skripsi penciptaan yang diangkat ialah “Kuliner Tradisional Sunda dalam Karya Seni Grafis”.

B. Rumusan Masalah

Dalam penciptaan karya tulis ini penulis membuat dua rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan seni grafis dengan mengungkapkan identitas kuliner tradisional Sunda?
2. Bagaimana visualisasi estetis kuliner tradisional Sunda, melalui teknik seni grafis?

C. Tujuan Penciptaan

Penulis memiliki beberapa tujuan dalam pembuatan skripsi ini, yaitu:

1. Sebagai media untuk mengekspresikan gagasan tentang kuliner khas sunda dengan media seni grafis dengan teknik *tusche*.
2. Dapat memvisualisasikan secara estetis kuliner khas sunda melalui karya seni grafis dengan teknik *tusche*.

D. Manfaat Penciptaan

Penciptaan karya ini merupakan pengembangan penulis pada salah satu mata kuliah *on top*. Penulis merasakan kepuasan tersendiri ketika gagasan penulis terhadap kuliner Sunda ini dapat direalisasikan pada seni grafis. Adapun beberapa manfaat pembuatan karya ini yang akan penulis paparkan yaitu:

1. Bagi dunia pendidikan khususnya seni rupa diharapkan pembuatan karya ini menjadi suatu media pembelajaran yang baru dalam mengungkapkan ide

gagasan dan kecintaan terhadap budaya Bangsa Indonesia melalui media seni.

2. Bagi dunia seni rupa diharapkan memberikan suatu variasi dalam hal ide atau gagasan dalam menciptakan karya seni rupa di masa depan khususnya pada cabang seni grafis.
3. Bagi masyarakat umum penulis mengharapkan karya seni grafis dapat dikenal lagi oleh masyarakat umum, ide gagasan kuliner Sunda yang diambil penulis dapat diapresiasi, dan masyarakat semakin bangga dengan kekayaan kuliner Indonesia.
4. Manfaat bagi penulis sebagai media berkarya dalam menyampaikan sebuah ide, gagasan dan aspirasi mengenai makanan tradisional Sunda dan direalisasikan pada bentuk seni grafis.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulis dalam merancang penulisan skripsi, penulis merancang skripsi yang berjudul “KULINER TRADISIONAL SUNDA DALAM KARYA SENI GRAFIS” ini ke dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi mengenai pokok bahasan yang mendorong penciptaan skripsi. Bab ini menguraikan tentang latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN KARYA, berisi kajian-kajian teori, empirik dan konsep berkarya yang menunjang untuk memperdalam tema, yaitu menjelaskan tentang seni grafis yang menggunakan teknik *tusche* dengan objek bentuk makanan tradisional (Kue jajanan pasar daerah Sunda) yang menjadi *subject matter* penulis dalam ide gagasan berkarya.

BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA, memuat metode dan langkah-langkah dalam penulisan skripsi. Langkah penulisan ini dimulai dari ide berkarya, kontemplasi, stimulasi berkarya, pengolahan ide, dan proses berkarya yang terdiri

dari persiapan alat dan bahan, tahap pembuatan sketsa gambar secara digital imaging ataupun manual, tahap pewarnaan, tahap transfer gambar hingga akhirnya pencetakan gambar sampai selesai.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA, pada Bab ini khusus menampilkan hasil karya beserta dokumentasi pembuatan karya secara lengkap dengan analisis visual karya dan konsep yang melatarbelakanginya. Menganalisis karya dengan mengacu pada teori yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, yaitu pada landasan penciptaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, pada Bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dari penciptaan karya, beserta saran yang menunjang berkenaan dengan hasil karya yang dibuat oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA, memuat studi litelatur dan referensi yang telah diperoleh dalam pembuatan skripsi penulis.

DAFTAR GAMBAR, memuat nomor halaman gambar dan judul gambar, juga sebagai visual pendukung untuk lebih memperjelas dalam pembuatan skripsi penulis.

DAFTAR TABEL, memuat daftar tabel yang terdapat dalam skripsi yang dibuat oleh penulis.

DAFTAR ISTILAH, memuat daftar istilah yang terdapat dalam skripsi yang dibuat oleh penulis.

LAMPIRAN, berisi lampiran-lampiran yang menunjang proses pembuatan skripsi yang dibuat oleh penulis.

