

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dilahirkan dengan dibekali potensi rasa, karsa, dan cipta. Potensi ini terus dikembangkannya, sejalan dengan penambahan pengalaman atau usia dan proses pendidikan. Untuk itu tidaklah mengherankan manakala manusia dapat menghadirkan dan sekaligus menjadi pelaku kebudayaan. Salah satunya dari proses penciptaan karya seni, baik yang sudah menjadi tradisi yaitu seni yang bersifat kolektif ataupun yang bersifat perseorangan.

“Dalam suatu penciptaan karya seni, secara teoritis dapat kita bedakan menjadi dua proses yang dapat dinyatakan sebagai fase-fase. Fase pertama, si seniman menghadapi alam, bersatu didalam gerak alam tersebut dan menemui nilai. Nilai ini, untuk suatu penciptaan seni adalah nilai *transcendental*, bukan alam dalam ungkapan fenomenal. Pada fase yang kedua seniman berusaha untuk merealisasikan nilai transidental tersebut dalam bentuk materi, agar nilai-nilai tersebut dapat diungkapkan oleh orang lain, fase ini adalah transformal, yaitu menterjemahkan nilai-nilai rohaniah kedalam bahasa jasmaniah. Maka pada fase yang kedua ini menyatukan pengalaman-pengalaman yang personal menjadi pengalaman yang sosial” (The Liang Gie, 1983).

Sebagai manusia yang berkebutuhan akan nilai-nilai kesenian dan juga memiliki kesan yang ingin dituangkan, penyusun mencoba untuk berkreasi dalam berkarya seni murni grafis cetak tinggi, yaitu dengan teknik *linocut* dengan menyetengahkan tema tentang lingkungan, khususnya tentang isu eksploitasi alam yang berjudul “Tambang Kapur Cipatat (Isu Perusakan Alam Sebagai Ide Dalam Berkarya Seni Grafis *Linocut*)”.

Penyusun mengangkat isu lingkungan dan sosial tentang masalah pertambangan yang berjarak di daerah pegunungan karst Kecamatan Padalarang sampai Kecamatan Cipatat untuk menjadi sebuah karya grafis cetak tinggi *linocut*.

Sebagaimana mestinya, seorang seniman grafis memiliki kesadaran terhadap dirinya sebagai fungsi sosial, seperti yang telah dituliskan dalam buku *Senapan Grafis* yang ditulis oleh Saiful Hadjar.

“Keberuntungan seni grafis dapat diproduksi secara massal, yaitu sering dipakai untuk gerakan kebudayaan. Tidak jarang seni grafis dimanfaatkan sebagai alat propaganda oleh pihak-pihak tertentu untuk kepentingan sesaat. Sebenarnya lebih jauh lagi seni grafis dapat difungsikan sebagai alat pembelajaran, pembebasan, pemberontakan, pendampingan, pencerahan dan seterusnya dalam konteks gerakan kebudayaan.

Seni grafis seringkali merupakan aksi kebudayaan yang selalu lahir di tengah-tengah konflik sosial, politik, ekonomi, hukum, lingkungan, industri dan segala jenis kepincangan realitas sosial. Kehadirannya memberikan kesaksian dan menjawab tantangan zaman.” (Saiful Hadjar, 2005)

Hal diatas inilah yang menjadi salah satu alasan penyusun memilih seni grafis sebagai karyanya. Karena karya seni grafis bisa dibuat secara massal, semoga karyanya bisa dinikmati dan diapresiasi lebih luas dikalangan masyarakat, tentunya dengan tujuan untuk mendukung konservasi alam dengan bentuk gerakan kebudayaan. Alasan dalam memilih seni grafis ini adalah untuk mencoba merangsang semangat berkarya seni rupa, khususnya berkarya seni grafis yang mungkin kalah populer oleh seni lukis dan yang lainnya.

Untuk pengambilan judul, terilhami oleh aktivitas industri yang sering penyusun saksikan hampir setiap kali dalam perjalanan pulang perangnya untuk melaksanakan kegiatan perkuliahan di kota Bandung, karena kebetulan penyusun berdomisili di Kecamatan Cipatat, maka seringkali dilihatnya aktivitas pabrik-pabrik kapur yang mengepul dan mobil-mobil besar yang mengangkut batu dengan kecepatan yang lamban di jalur transportasi antara Cianjur dan Padalarang. Maka terpikirlah dalam benak pikiran penyusun sebuah pertanyaan sudah sampai manakah kegiatan industri ini berlangsung. Setelah mencoba mencari informasi dari beberapa sumber, ternyata terdapat permasalahan yang tidak sesederhana penulis bayangkan, masalah aktivitas industri ini ternyata sangatlah kompleks, dari isu polusi sampai eksploitasi alam, hingga masalah

sosial dan masalah ekonomi masyarakat sekitar yang kebanyakan menjadi buruh di pabrik-pabrik kawasan tersebut.

Maka dengan itu, tertariklah penulis untuk mencoba mengangkat isu ini kedalam tugas akhirnya dengan membuat karya seni grafis ini yang pada tujuan utamanya adalah sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana, juga sebagai media untuk mengingatkan kita terhadap kondisi alam yang tidak menentu. Semoga saja pesannya tersampaikan.

B. Rumusan Masalah

Pada umumnya sebuah karya seni tercipta dengan diawali terciptanya konsep, seperti yang telah dibahas di buku The Liang Gie konsep ini adalah buah pikiran dan perasaan dari pengalaman dan kesan yang dipengaruhi dari luar yang menjadi nilai *transcendental*, misalnya pada kehidupan sehari-hari ketika kita berkegiatan, kejadian-kejadian yang begitu berkesan, pengalaman dan lain-lain yang bisa mempengaruhi perasaan dan pikiran, ini tercipta dari hasil ungkapan batin penciptanya sendiri. Kenyataan ini tidak datang begitu saja tanpa pengalaman artistik senimannya. Maka tugas seniman adalah mewujudkan nilai transformatif, yaitu menterjemahkan nilai-nilai rohaniah kedalam bahasa jasmaniah yang dimana hasil akhirnya sering disebut dengan karya seni.

Dari latar belakang di atas, penyusun dapat menarik beberapa poin yang dalam hal ini dapat dijadikan sebagai suatu rumusan atau simpulan permasalahan yang akan penyusun gagas, yakni:

1. Bagaimana berkarya seni grafis cetak tinggi dengan teknik *linocut*?
2. Bagaimana menyampaikan kabar atau berita tentang suatu peristiwa di kawasan Karst Citatah serta pesan dengan media seni grafis cetak tinggi?
3. Bagaimana menggambarkan suatu peristiwa atau aktivitas di kawasan karst Citatah yang menjadi pengalaman estetis penulis dan dituangkan kedalam karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Berkarya seni grafis cetak tinggi dengan teknik *linocut*.
- b. Menyampaikan kabar atau berita tentang suatu peristiwa di kawasan Karst Citatah serta pesan dengan media seni grafis cetak tinggi.
- c. Menggambarkan suatu peristiwa atau aktivitas di kawasan karst Citatah yang menjadi pengalaman estetik penulis dan dituangkan kedalam karya seni grafis.

2. Manfaat

- a. Manfaat bagi penulis adalah sebagai berikut :
 1. Meningkatkan kemampuan dan pendalaman dalam berkarya.
 2. Sebagai media penyampaian ide gagasan untuk kepuasan batin dalam penyampaian pesan dan pendapat melalui pengungkapan dalam sebuah karya seni.
- b. Manfaat bagi intitusi adalah sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan seni murni khususnya seni grafis.
- c. Manfaat bagi dunia kesenirupaan adalah :
 1. Seni Murni.

Diharapkan dapat memberikan nuansa baru dalam dunia kesenirupaan, dimana isu dalam permasalahan lingkungan ini sebagai *subject matter* dan bentuk-bentuk lainnya yang mendukung nilai-nilai artistik dan estetik dan memaksimalkan pesan dan kesan visual.
 2. Pendidikan Seni Rupa

Sebagai kajian dan apresiasi seni rupa dalam pendidikan seni rupa terhadap hal-hal baru dan proses penciptaannya.

- d. Manfaat bagi masyarakat adalah sebagai media apresiasi seni rupa dalam memberikan sikap, anggapan, rasa, asa dan tujuan masyarakat.

D. Kajian Sumber Penciptaan

Pada proses pembuatan karya tugas akhir ini berdasarkan ide atau gagasan yang terilhami dari pengalaman dalam diri penyusun dengan melakukan inovasi dan eksplorasi bentuk dalam beberapa karya grafis yang akan dibuat, sedangkan pendalaman berkarya yang dilakukan dengan studi pustaka yang meliputi penelaahan serta pengkajian buku serta landasan teori lain seperti, buku-buku seni, juga melalui internet.

E. Proses Penciptaan

Objek batu gamping atau batu kapur yang kebanyakan akan ditampilkan dalam karya beserta objek yang lain digarap dengan teknik *linocut* dengan memadukan berbagai warna (polikromatik) dengan teknik cukilan yang berbeda-beda. Teknik yang berbeda ini juga digunakan untuk membedakan objek satu dengan objek yang lainnya.

F. Teknik

Pada proses penggarapan karya ini digunakan teknik *linocut* dengan menggunakan berbagai perpaduan warna (polikromatik). Teknik *linocut* adalah teknik grafis cetak tinggi yang dilakukan pada media karet *linoleum*, penulis menggunakan teknik ini dengan tujuan agar karya yang digarap dengan menggunakan teknik cukil ini bisa lebih detail untuk mengejar objek, selain itu karet *linoleum* yang memiliki sifat lunak ini lebih memudahkan proses dalam penggarapan karya grafis cetak tinggi daripada menggunakan papan MDF yang keras. Sedangkan pada teknik cukilannya sendiri digunakan berbagai macam teknik, seperti teknik cukilan sejajar, teknik cukilan acak, teknik cukilan silang dan sebagainya. Dalam proses pencetakannya digunakan teknik cukil habis atau

reduksi, yaitu teknik warna yang ditumpuk dari mulai warna yang terang sampai warna yang gelap. Karya seni grafis cetak tinggi ini yang ditekankan pada alur dan jenis-jenis cukilan yang beragam.

G. Media

Media yang digunakan adalah media 2 dimensi dengan karet *linoleum* sebagai cetaknya, sedangkan alat dan bahan yang digunakan berupa:

1. Alat:

Pisau cukil berbagai macam ukuran, roller, scrab (kape), kaca, wadah tinta, celemek, mesin press atau *baren*, sarung tangan.

2. Bahan:

Kertas, karet *linoleum*, tinta grafis berbasis minyak, tinner atau terpentin, minyak kayu putih.

H. Sistematika Penulisan

- BAB I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, kajian sumber penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan laporan penciptaan
- BAB II Kajian pustaka atau kerangka teoritis sebagai gambaran padat menyeluruh dan landasan teoritik untuk penciptaan ini.
- BAB III Metode penciptaan, penjabaran secara rinci tentang metode penciptaan yang secara garis besar telah dijelaskan pada BAB I.
- BAB IV Visualisasi dan analisis karya, menjelaskan tentang pengolahan data penciptaan dan pembahasan untuk menghasilkan karya.
- BAB V Kesimpulan dan saran, merupakan BAB penutup dan kesimpulan akhir dari penciptaan yang telah dilakukan serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat.