

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang mampu menjadi produsen alat pertahanan dan keamanan untuk negaranya sendiri yang memiliki kualitas tidak kalah dengan negara lain. Indonesia sudah sejak lama mampu untuk memenuhi pembuatan peralatan pertahanan dan keamanan yang digunakan sebagai kebutuhan perlengkapan persenjataan militer dengan memproduksinya di perusahaan milik negara yang bernama PT. PINDAD.

PT. PINDAD adalah Perusahaan industri manufaktur Indonesia yang bergerak dalam bidang produk militer dan produk komersial. Kegiatan PT. PINDAD mencakup desain, pengembangan, rekayasa, perakitan dan fabrikasi serta perawatan. Telah berdiri sejak tahun 1908 sebagai bengkel peralatan militer di Surabaya dengan nama *Artillerie Constructie Winkel* (ACW), bengkel ini berkembang menjadi sebuah pabrik dan sudah mengalami perubahan nama menjadi *Artillerie Inrichtingen* (AI) yang kemudian dipindahkan lokasinya ke Bandung pada tahun 1923.

Setelah kemerdekaan, Pemerintah Belanda pada tahun 1950 menyerahkan pabrik tersebut kepada Pemerintah Indonesia, dan pada tanggal 29 April 1950, yang selanjutnya diperingati sebagai hari jadi perusahaan, pabrik tersebut diberi nama Pabrik Senjata dan Mesiu (PSM) yang berlokasi di PT. PINDAD sekarang ini. Pada tahun 1962 Pabrik Senjata dan Mesiu (PSM) berubah menjadi sebuah industri peralatan militer yang dikelola oleh Angkatan Darat, sehingga namanya menjadi Perindustrian Angkatan Darat (PINDAD).

Salah satu bentuk pengenalan armada militer serta alat pertahanan dan keamanan negara yaitu melalui kegiatan pameran yang disebut dengan pameran alutsista. Alutsista sendiri merupakan singkatan dari kata “alat utama sistem

senjata”. Alutsista atau alat utama sistem senjata merupakan singkatan atau akronim resmi dalam Bahasa Indonesia.

Tujuan dari diadakannya pameran alutsista adalah untuk memperkenalkan produk peralatan pertahanan dan keamanan negara yang dimiliki oleh negara Indonesia. Dalam pameran alutsista biasanya akan dipamerkan beberapa armada kendaraan tempur militer, alat persenjataan, dan juga alat pertahanan militer lainnya yang dimiliki Tentara Nasional Indonesia (TNI) Angkatan Laut (AL), Angkatan Udara (AU), dan Angkatan Darat (AD).

Kedaulatan negara sepatutnya dipertahankan tidak saja oleh angkatan bersenjata militernya, melainkan juga didukung dengan alat pertahanan dan keamanan negara yang memiliki kemampuan dalam melindungi negara dari berbagai ancaman, baik itu berupa ancaman dari luar maupun ancaman dari dalam. Dengan melakukan pameran alutsista maka diharapkan agar seluruh masyarakat mampu bekerja sama dengan Tentara Nasional Indonesia (TNI) untuk menjaga kedaulatan Negara Indonesia.

Pameran semacam ini rutin dilaksanakan sebagai bentuk rasa bangga dan sebagai sarana untuk memperkenalkan armada pertahanan negara Republik Indonesia pada masyarakat, agar seluruh masyarakat Indonesia merasa bangga akan negaranya serta menjadikan Tentara Nasional Indonesia (TNI) lebih dekat dengan masyarakat.

Seperti yang dikatakan Komandan Yonif Bangkit Rahmad Widodo, dalam sebuah jurnal, beliau mengatakan :

“Kegiatan demonstrasi Panser Anoa diadakan untuk memberikan gambaran kepada masyarakat tentang pentingnya keberadaan satuan tempur TNI AD yang berbasis mekanis terhadap perkembangan ancaman, tantangan dan hambatan yang setiap saat bisa terjadi di Negara Kesatuan Republik Indonesia, kata Komandan Yonif 201/Jaya Yudha, Letkol Inf Bangkit Rahmat Widodo dalam demo Panser Anoa di Jakarta.” (Sumber: Jurnal Ibukota, 2014)

Ketertarikan penulis saat menyaksikan pameran alutsista terletak pada salah satu Armada alat pertahan dan keamanan yang dimiliki oleh Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat (TNI - AD), yaitu armada kendaraan tempur yang

Lestari Handayani, 2017

*PANSER ANOA SEBAGAI IDE GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS PROSES CETAK TINGGI*

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

dikenal dengan nama Panser. Armada kendaraan lapis baja Panser sendiri memiliki beberapa jenis, diantaranya : Panser *Cannon*, Panser AGL (*Automatic Grand Longser*), dan Panser Anoa APC (*Armoured Personnel Carrier*).

Pengalaman menyaksikan pameran alutsista alat pertahanan dan keamanan negara telah menimbulkan perasaan bangga dan semakin cinta kepada tanah air pada diri penulis, tidak hanya sampai disitu saja melainkan penulis juga ingin menuangkan sebuah ide gagasan dalam berkarya seni rupa yang didapat dari pengalaman melihat pameran alat pertahanan dan keamanan negara. Pada penciptaan karya seni grafis ini, penulis mengambil inspirasi objek karya dari salah satu jenis alat pertahanan dan keamanan, yaitu armada kendaraan tempur yang dimiliki oleh Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat (TNI-AD) yang bernama Panser Anoa.

Pada penciptaan karya seni grafis ini, penulis mengambil objek armada kendaraan tempur lapis baja yang dimiliki Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat (TNI-AD) yang bernama Panser Anoa. Ketertarikan penulis terhadap Panser Anoa karena keunikan bentuk yang dimiliki oleh Panser Anoa, selain itu faktor pendorong lainnya karena Panser Anoa merupakan sebuah hasil karya cipta negeri sendiri yang menjadi salah satu armada kebanggaan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat (TNI-AD), yang memiliki fungsi sangat penting dalam mengemban misi dan tugas tentara untuk mempertahankan kedaulatan bangsa dan negara. Panser Anoa sebagai bagian dari kendaraan alutsista ini juga merupakan hasil karya cipta PT. PINDAD yang merupakan perusahaan peralatan militer milik Indonesia.

Berawal dari hasil pemikiran penulis di atas, penulis ingin mencoba membuat skripsi penciptaan dengan menciptakan suatu karya seni rupa dua dimensi yang disajikan dalam karya seni grafis dengan proses cetak tinggi, dengan mengembangkan ide gagasan Panser Anoa sebagai objek dalam berkarya seni grafis. Gagasan tersebut dipilih karena dapat mewakili gaya dalam berkarya seni penulis dalam menuangkan ide dalam berkarya. Seni grafis adalah cabang dari seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak. Ada berbagai

Lestari Handayani, 2017

*PANSER ANOA SEBAGAI IDE GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS PROSES CETAK TINGGI*

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

teknik yang dipakai dalam seni grafis, antara lain cetak datar, cetak dalam, cetak saring, dan cetak tinggi, yang meliputi cukil kayu/*woodcut*, toreh logam/*metalcut*, dan cukil karet/*linocut*.

Dengan bekal kemampuan kreativitas yang ada pada diri penulis dalam merealisasikan karya akhir ini, penulis ingin mendeskripsikan karya seni rupa dua dimensi dengan objek Panser Anoa, menggunakan salah satu teknik yang ada dalam seni grafis yaitu proses cetak tinggi (*relief*). Pada akhirnya penulis berharap agar karya seni grafis yang disajikan nantinya dalam judul “Panser Anoa Sebagai Ide Gagasan Berkarya Seni Grafis Proses Cetak Tinggi”. Ini dapat menjadi inspirasi dan refleksi sehingga timbul suatu keinginan dan motivasi untuk senantiasa melakukan inovasi dalam berkarya seni rupa.

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam pembahasan proses pembuatan karya seni grafis ini penulis dapat merumuskan beberapa masalah. Berikut adalah rumusan masalahnya:

1. Bagaimana mengembangkan ide gagasan Panser Anoa sebagai objek dalam berkarya seni grafis?
2. Bagaiman visualisasi dari objek Panser Anoa sebagai hasil karya seni grafis dengan proses cetak tinggi?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan karya ini adalah dapat menambah wawasan serta ide gagasan untuk berkarya bagi penulis. Khususnya bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa dan Desain, serta umumnya kepada masyarakat luas. Dan diharapkan dapat menjadi sebuah inspirasi berkarya bagi pelaku seni lainnya.

Berikut adalah tujuan penciptaan karya berdasarkan rumusan masalah :

1. Mengembangkan gagasan Panser Anoa sebagai objek dalam berkarya seni grafis.

Lestari Handayani, 2017

*PANSER ANOA SEBAGAI IDE GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS PROSES CETAK TINGGI*

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

2. Memvisualisasikan Panser Anoa sebagai hasil karya seni grafis dengan proses cetak tinggi.

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

Penulis berharap akan ada manfaat yang dapat diambil dari hasil berkarya tersebut, diantaranya :

1. Bagi penulis ini merupakan pengalaman berkarya yang sangat berharga dalam meningkatkan kemampuan serta kreativitas dalam berkarya seni rupa selama mengenyam pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Sarana dan media ekspresi untuk meningkatkan apresiasi karya seni rupa.
3. Memperkenalkan seni grafis cetak tinggi pada masyarakat umum.
4. Menambah ragam objek karya bagi perbendaharaan karya seni rupa.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya yang diberi judul **“Panser Anoa Sebagai Ide Gagasan Berkarya Seni Grafis Dengan Proses Cetak Tinggi”** ini, maka karya tulis ini akan disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

##### **A. BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang alasan penulis memilih seni grafis sebagai media dalam memvisualisasikan ide gagasan dalam menentukan Panser Anoa sebagai objek dalam berkarya seni grafis cetak tinggi.

##### **B. BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi kajian teori landasan penciptaan yang meliputi kajian mengenai seni grafis, teknik cetak tinggi, objek Panser Anoa dalam berkarya, unsur rupa, dan unsur visual.

Lestari Handayani, 2017

*PANSER ANOA SEBAGAI IDE GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS PROSES CETAK TINGGI*

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

### C. BAB III METODE PENCIPTAAN

Menjelaskan tentang metode dan langkah – langkah yang penulis gunakan dalam pembuatan karya seperti pengolahan ide berkarya yang kemudian dilanjutkan pada kegiatan stimulasi dalam berkarya, sampai pada proses berkarya. Bab ini juga memaparkan persiapan alat dan bahan, tahap pengerjaan karya, hingga tahap pengambilan gambar untuk hasil karya.

### D. BAB IV KONSEP DAN ANALISIS KARYA

Pada bab ini penulis menyampaikan konsep dalam berkarya, serta hasil akhir dari proses berkarya berupa dokumentasi karya lengkap dan analisis karya.

### E. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bagian terakhir ini berisi tentang kesimpulan hasil dari proses penciptaan karya serta saran yang berkenaan dengan ide gagasan dalam proses penciptaan karya seni rupa.