

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan. Banyaknya pulau-pulau di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia berarti banyak pula suku, ras, agama, dan budaya yang ada di pulau-pulau tersebut. Keberadaan suku, ras, agama, dan budaya, menambah kekayaan Indonesia sehingga semboyan Bhineka Tunggal Ika sangat tepat untuk menggambarkan keberagaman tersebut. Tercatat ada sekitar 250 suku bangsa di Indonesia . Beberapa teori pun menyebutkan bahwa bangsa melayu yang ada di Indonesia sebenarnya tidak asli, melainkan hasil pencampuran dari bangsa lain yang datang ke Indonesia sejak ratusan, bahkan ribuan tahun yang lalu. Bangsa yang datang ke Indonesia di antaranya bangsa Arab, Tiongkok, dan Eropa. Keanekaragaman tersebut menyebabkan adanya hubungan yang dinamakan toleransi antar suku, ras, budaya, bahkan agama.

Namun di Indonesia saat ini sedang diterpa isu intoleransi antar umat beragama. Intoleransi dan diskriminasi berdasarkan agama dan kepercayaan, oleh majelis umum PBB dalam "*Declaration on the Elimination of All Forms of Intolerance and of Discrimination Based on Religion or Belief*" yang di deklarasikan pada tanggal 25 November 1981, diartikan sebagai setiap pembedaan, pengabaian, larangan atau pengutamaan yang didasarkan pada agama atau kepercayaan yang tujuannya atau akibatnya meniadakan atau mengurangi pengakuan, penikmatan, atau pelaksanaan hak asasi manusia dan kebebasan-kebebasan mendasar atas dasar yang setara. Kasus yang marak terjadi adalah diskriminasi terhadap agama tertentu atau penyerangan tempat ibadah. Menguatnya isu identitas (suku, agama, ras) semakin meningkatkan intoleransi yang terjadi di Indonesia (Gerinty, S (2019) <https://tirto.id/benarkah-intoleransi-antar-umat-beragama-meningkat-cEPz>.)

Padahal toleransi sendiri telah terjalin dengan baik bahkan sejak dulu, dibuktikan dengan hubungan harmonis antara dua atau tiga tempat peribadatan

yang damai berdampingan. Kawasan Banten Lama di Kota Serang, Provinsi Banten telah memberikan contoh wujud toleransi sesungguhnya antara umat Islam dan umat Buddha sejak abad 17. Toleransi tersebut sudah berlangsung selama ratusan tahun sampai saat ini . Di tengah Kesultanan Banten tersebut, berdiri sebuah vihara bagi agama Buddha dengan nama Vihara Avalokitesvara yang telah berdiri sejak 1652 sampai sekarang. Sekitar 800 meter dari vihara, berdiri sebuah masjid yang juga menjadi ikon Banten, yakni Masjid Agung Banten. (Asmara, 1999:

Vihara di Indonesia jika diamati dari bentuk bangunannya dan interiornya cenderung memiliki ciri-ciri interior bangunan seperti Vihara aslinya di Cina, tetapi lain halnya dengan vihara pada umumnya, vihara avalokitesvara letaknya berdekatan dengan ikon Banten yaitu Masjid Agung Banten.

Pada proses berkarya, objek yang akan di jadikan ide berkarya dapat berasal dari mana saja. Oleh karena itu, penulis mengambil objek vihara Avalokitesvara yang terletak di salah satu kabupaten di Banten yaitu di Serang. vihara Avalokitesvara yang merupakan vihara terbesar dan tertua di Serang ini di gunakan sebagai objek berkarya seni grafis karena memiliki ornamen bentuk yang unik.

Vihara sebagai salah satu tempat ibadah umat Buddha di ambil sebagai ide berkarya seni grafis cetak dalam *etching* karena vihara memiliki keunikan ornamen dan bentuk yang khas. Di Banten sendiri, vihara kurang terekspos keberadaanya karena tempatnya yang berada jauh dari keramaian. Penulis ingin menjadikan vihara sebagai ide berkarya agar eksistensi vihara tertua di Banten ini semakin dikenal oleh khalayak ramai khususnya berkaitan dengan keunikan dan keindahan bentuk serta ornamennya.

Seni grafis adalah salah satu cabang dari seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, dan dapat digandakan dengan bantuan mesin cetak (*press*) dan biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik *monotype*, prosesnya mampu menciptakan banyak salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, inilah yang di namakan proses cetak. Karya – karya yang di cetak

kemudian diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut mempunyai edisi dan terbatas.

Penulis berencana menggunakan teknik cetak dalam (*intaglio*) dalam menciptakan karya karena cetak dalam memiliki kelebihan gambar yang dapat lebih detail, plat yang dapat di gunakan untuk mencetak berkali-kali edisi gambar, serta memiliki kesan yang dramatis pada hasil akhir. Selain itu, penulis juga memiliki alasan lain dalam pengangkatan teknik cetak dalam (*intaglio*) yang pada dasarnya teknik ini lahir pada tahun 1513 yaitu pada era *renaissance* ( abad ke 14 – 17) dimana objek karya selalu berhubungan dengan agama yang jaya pada masa itu yaitu kristen dan objek yang diambil selalu ornamen, dan interior gereja. Maka penulis mencoba untuk membuat hal baru yaitu mengaplikasikan teknik ini pada objek vihara.

Gambaran karya yang akan di ciptakan merupakan interpretasi dari bangunan Vihara Avalokitesvara Banten yang akan di jadikan ide / gagasan dalam berkarya seni grafis teknik cetak dalam. Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah untuk memberikan pesan positif dari sejarah intoleran yang terjadi, pelajaran atau bahan pemikiran pada masyarakat umum dalam bentuk seni rupa dua dimensi. Maka dari itu judul yang diangkat dalam skripsi penciptaan ini adalah “VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS ( DENGAN TEKNIK *ETCHING*, *AQUATINT*, *SOFTGROUND*, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penciptan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mewujudkan suasana toleransi pada objek vihara Avalokitesvara di Banten sebagai sumber gagasan melalui teknik cetak dalam?
2. Bagaimana visualisasi karya seni grafis dengan objek vihara Avalokitesvara di Banten sebagai sumber gagasan berkarya melalui teknik cetak dalam ?

## **C. Tujuan**

Arradya Rachmania, 2019  
 VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS (DENGAN TEKNIK *ETCHING*, *AQUATINT*, *SOFTGROUND*, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penulis adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan konsep berkarya seni grafis dengan objek vihara Avalokitesvara di Banten sebagai sumber gagasan melalui teknik cetak dalam
2. Mengetahui dan mendeskripsikan proses berkarya seni grafis dengan objek vihara Avalokitesvara di Banten sebagai sumber gagasan melalui teknik cetak dalam
3. Memvisualisasikan dan mendeskripsikan analisis karya dan situasi pada objek vihara Avalokitesvara di Banten sebagai sumber gagasan melalui teknik cetak dalam

#### **D. Manfaat**

Manfaat dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Manfaat bagi penulis
- 2) Penulis lebih dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya seni grafis cetak dalam etsa
- 3) Sebagai wadah penyampaian gagasan untuk kepuasan batin penulis dalam kehidupan melalui pengungkapan ke dalam karya seni grafis cetak dalam etsa

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI adalah sebagai kajian dan apresiasi dalam pendidikan seni rupa terhadap seni grafis cetak dalam etsa
- b. Manfaat bagi masyarakat umum adalah menjadi motivasi dan referensi dalam berkesenian, serta menjadi stimulan ide bagi seniman lain dalam menciptakan karya seni grafis cetak dalam etsa
- c. Manfaat bagi pembaca adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang seni grafis melalui visualisasi objek bangunan bersejarah di Banten.

## **E. Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penulisan laporan penciptaan.

Bab II Landasan Teori, berisi kajian pustaka atau kerangka teoritis sebagai landasan teori, landasan faktual, dan landasan empirik untuk penciptaan karya ini.

Bab III Metode Penciptaan, berisi metode yang dilakukan, proses penciptaan yang diuraikan menjadi ide berkarya, stimulus, kontemplasi, dan pengolahan ide, bagan rencana proses penciptaan, dan proses berkarya

Bab IV Visualisasi dan Analisis Karya, pada bab ini dijelaskan analisis situasi objek, analisis karya “VIHARA AVALOKITESVARA BANTEN SEBAGAI IDE BERKARYA SENI GRAFIS ( DENGAN TEKNIK *ETCHING*, *AQUATINT*, *SOFTGROUND*, *DRYPOINT* DAN *MEZZOTINT*)“ secara visual dan konsep sesuai dengan teori yang terdapat pada landasan penciptaan karya

Bab V Penutup, merupakan penutup berupa kesimpulan akhir dari penciptaan yan telah dilakukan serta implikasi yang diharapkan dapat berguna.