

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya kemajuan di bidang teknologi dan seni, kini seni grafis modern mulai dikenal tidak hanya dari negara asalnya Jerman bahkan sudah mulai dikenal diseluruh dunia. Seni grafis seakan mendapat tempat tersendiri sebagai media berkarya diantara seni murni lainnya yaitu seni patung dan seni lukis. Seni Grafis merupakan salah satu dari cabang seni rupa murni lainnya, yang dimana prosesnya yakni memperbanyak atau menggandakan gambar yang diawali dengan proses kreatif atau sketsa diatas kertas.

Di Indonesia sendiri seni grafis mulai dikenal setelah bermunculan beberapa seniman grafis yang ikut serta dalam pameran kesenirupaan. Bahkan hasil karya grafis seniman-seniman Indonesia tidak hanya ditampilkan di dalam negeri saja, ada beberapa yang diikutsertakan dalam kompetisi di tingkat Internasioanl.

Jerman merupakan tempat kelahiran seni grafis modern dan sejarahnya mempunyai ciri fungsi ganda, yaitu sebagai alat desain bebas disatu sisi dan disisi lain sebagai alat reproduksi. Teknik-teknik cetakan gambar, yakni memperbanyak garis dan bidang permukaan, bisa ditelusuri sampai masa sebelum adanya pekembangan manusia. Namun fakta yang penting bagi seni grafis modern bukanlah tekniknya, melainkan cetakan di atas kertas.

(Christian Burchard, Goethe-Institute, Online-Redaction 2003)

Perkembangan dunia percetakan tidak dapat dipungkiri telah berjalan dengan pesat. Seiring dengan perkembangannya tersebut seni grafis memiliki dua arah dan fungsi yang berbeda, yakni seni grafis murni, dimana hanya sebagai kegiatan berekspresi diri kedalam sebuah karya melalui percetakan dan seni grafis terapan, yakni sebagai media desain grafis, seperti poster, dunia periklanan dan industri

dengan teknik-teknik grafis modern. Meski demikian secara dasar teknik-teknik yang dipergunakan sama dengan berbagai teknik yang sudah ada, hanya saja ada beberapa yang dapat digunakan dalam pembuatan seni grafis yang tidak jarang hasil yang dicapai pun lebih memuaskan.

Dalam pembuatan karya tulis ini penulis mengambil arah dan fungsi seni grafis yang pertama dimana seni grafis dilakukan hanya sebagai media mengekspresikan diri kedalam sebuah karya seni grafis dengan proses cetak saring atau *screen printing*. Pada penciptaan karya seni grafis ini penulis mengambil tokoh *superhero* Superman sebagai *subject matter*. Ketertarikan penulis terhadap *superhero* asal Amerika Serikat yang diciptakan oleh seorang seniman Kanada Joe Shuster, dan penulis asal Amerika Serikat Jerry Siegel pada tahun 1932 yakni Superman, karena sejak kecil penulis gemar membaca komik dan serial kartun *superhero* keluaran *detective comics* (DC) seperti Superman dan Batman. Namun penulis lebih tertarik akan tokoh Superman karena berbeda dengan tokoh *superhero* yang lainnya. Jika *superhero* lain berusaha menutupi identitasnya dengan menggunakan topeng atau sejenisnya, lain halnya dengan Superman, justru ia menunjukkan wajahnya ketika melawan musuh-musuhnya, dan ketika menjadi manusia biasapun ia akan menjadi sosok yang rendah hati dan polos sebagai seorang reporter. Karena menurut penulis akan sangat sulit bagi seseorang yang mempunyai kemampuan lebih tetapi harus tetap bersikap rendah hati, tidak hanya sekedar menunjukkan kelebihan saja, tokoh Superman ini pun seperti memenuhi impian manusia untuk memiliki kekuatan super sehingga bisa berbuat banyak dalam hidupnya.

Dari waktu ke waktu manusia akan selalu memiliki rasa tidak puas dengan apa yang telah diraih, memiliki impian menjadi istimewa layaknya *superhero* yang diidolakan, dan seiring berjalannya waktu manusia menjadi semakin realistis, penulis menyimak komik Superman dalam perkembangannya pun semakin menonjolkan sisi humanisme dan penuh dengan nilai-nilai moral lengkap dengan kelemahannya, terlepas dari keistimewaan yang dimilikinya, Superman tetaplah seperti manusia

biasa yang memiliki kekurangan dan kelemahan sekalipun. Dengan kemunculan sosoknya, ini menjadi sebuah dorongan atau motivasi bagi orang agar dapat melakukan kebaikan tanpa adanya pamrih, setiap orang yang memiliki tokoh idola superhero, seakan-akan ia pun memiliki jiwa yang dimiliki tokoh yang ia idolakan, seperti halnya jiwa solidaritas, simpatik terhadap lingkungan sekitar yang menibulkan jiwa empati terhadap lingkungan yang ada disekelilingnya, pengaruh positif inilah yang bisa di petik dari apa sebenarnya fungsi figur seorang *superhero* itu ada.

Superman pertama kali muncul dalam serial *Action Comics* ("Komik Aksi") edisi #1 di Amerika Serikat (30 Juni 1938) dan kemudian juga muncul di berbagai serial drama radio, acara televisi, film layar lebar, surat kabar, komik, novel, dan permainan video berbahasa Inggris.

Menurut informasi yang penulis dapat dari majalah Hai Magazine edisi XXXVI/02/2012 halaman 56 "Kesuksesan film-film superhero di tahun 2000-an tidak terlepas dari kesuksesan yang diraih komik-komik yang muncul menjelang perang dunia kedua. Bahkan tokoh Superman yang dianggap sebagai *superhero* pertama kali muncul padatahun 1938, mendapat sambutan luar biasa dari para pembaca di benua Amerika."

Barkaitan dengan pernyataan diatas dengan kesuksesan petualangannya, Superman membantu menciptakan ragam pahlawan super dan populernya buku-buku komik Amerika Serikat seperti Batman, Green Lantern, Flash bahkan bagi rivalnya dari MARVEL Comics yang menciptakan ragam *superhero* sejenis seperti Captain America, Spiderman, Iron Man, X-Men dan masih banyak lagi. Ini sudah menjadi suatu efek domino yang lumrah dalam dunia industri komik-komik *superhero*. Tapi Superman masih dianggap *superhero* no satu sebagai pemicu timbulnya *superhero* baru. Sejak kemunculannya hingga sekarang Superman tetap menjadi *superhero* yang aksinya masih ditunggu, entah itu filmnya atau pun serial komik.

Melalui tokoh *superhero* ini penulis ingin memvisualisasikan karakter Superman kedalam bentuk karya grafis *screen printing*. Beberapa alasan pun menjadi latar belakang mengapa penulis memilih seni grafis sebagai media berkarya. Diantaranya yaitu keinginan dari penulis untuk ikut mempopulerkan seni grafis pada kalangan masyarakat umum yang masih awam terhadap karya seni grafis. Memperkaya pengetahuan tentang kesenirupaan, dan membantu menyampaikan pada masyarakat umum bahwa karya seni rupa tidak hanya sebatas menggambar, melukis atau mematung saja. Ada media lain yang tak kalah lebih indah hasilnya, dengan teknik-tekniknya yakni seni grafis, karena menurut penulis seni grafis itu memiliki keistimewaan tersendiri. Selain keberagaman teknik yang dimiliki, seni grafis menuntut pelakunya untuk bertindak teliti, disiplin, melatih daya visual, imajinasi, ketekunan serta ekstra kesabaran, untuk menghasilkan visualisasi karya yang diinginkan.

B. Rumusan Masalah

Dalam pembahasan sebelumnya penulis dapat merumuskan beberapa masalah. Berikut adalah rumusan masalahnya :

1. Bagaimana visualisasi karakter Superman dalam berkarya seni grafis *screen printing* ?
2. Bagaimana proses berkarya seni grafis *screen printing* ?

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan karya grafis ini adalah dapat menambah pembendaharaan ide atau gagasan untuk berkarya. Khususnya pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan pada umumnya kepada masyarakat luas. Dan diharapkan dapat menjadi sebuah inspirasi berkarya bagi pelaku seni lainnya.

Berikut adalah tujuan penciptaan karya berdasarkan rumusan masalahnya :

1. Mengeksplorasi bentuk karakter Superman menjadi karya seni grafis *screen printing* .
2. Mendeskripsikan proses berkarya seni grafis *screen printing*

D. Manfaat Penciptaan

Setelah karya seni grafis ini selesai digarap, penulis berharap terdapat manfaat yang dapat diambil dari karya tersebut, diantaranya yaitu :

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

E. Definisi Oprasional

Berangkat dari gagasan yang telah diutarakan diatas penulis melakukan berbagai kajian terhadap karya yang akan diciptakan dengan dilandasi dari studi pustaka yang meliputi pengkajian buku dan landasan teori lainnya seperti artikel, surat kabar, skripsi, dan juga melalui internet yang kemudian ditelaah apa yang bisa di masukan kedalam peulisan judul skripsi.

Transformasi : Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar

Bentuk : Satu kesatuan atau komposisi dari unsure-unsur pendukung karya.

- Superman : Tokoh fiksi karakter pahlawan super yang paling terkenal dan berpengaruh dari penerbit komik DC Comics Amerika Serikat.
- Gagasan : Rancangan yang tersusun di pikiran.
- Berkarya : Mencipta
- Seni Grafis : Cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya dikertas dan tiap hasil cetakan dianggap sebagai karya orisinal bukan salinan.
- Proses : Urutan pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau didesain
- Screen Printing* : Cetak saring atau sablon merupakan bagian dari ilmu grafika terapan yang bersifat praktis. Dapat juga diartikan kegiatan cetak mencetak dengan menggunakan kain kasa yang biasa disebut *screen*.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya yang berjudul **TRANSFORMASI BENTUK SUPERMAN SEBAGAI GAGASAN BERKARYA SENI GRAFIS PROSES *SCREEN PRINTING*** ini, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

A. BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai alasan penulis memilih teknik grafis sebagai media visualisasi karya dan menentukan Superman sebagai *subject matter* dalam berkarya.

B. BAB II LANDASAN TEORI

- a. Kajian Teoritik, yaitu menjelaskan tentang Seni grafis cetak saring dan tokoh Superman yang menjadi *subject matter* garapan berkarya.
- b. Kajian Empiris

c. Konsep Penciptaan

C. BAB III METODE PENCIPTAAN

Menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini, yaitu:

- a. Ide Berkarya
- b. Kontemplasi
- c. Stimulasi Berkarya
- d. Pengolahan Ide
- e. Proses Berkarya
 - 1) Persiapan Alat dan Bahan
 - 2) Tahap Pembuatan Sketsa
 - 3) Tahap Persiapan Bahan
 - 4) Tahap Pemindahan Sketsa
 - 5) Tahap Pencetakan
 - 6) Tahap Pemotretan Hasil Cetakan

D. BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Pada bab ini penulis menampilkan hasil cetakan berupa dokumentasi karya lengkap dengan analisisnya serta konsep dari setiap karya.

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil dari proses penciptaan karya serta saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.