

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni grafis tradisional ditengah arus kemajuan dibidang percetakan. Cetak tradisional mampu mempertahankan eksistensinya di masyarakat, karena sebuah karya dihasilkan dari imajinasi dan temporer seniman. Batasan dari cetak tradisional, dimana pengerjaan dilakukan dengan tangan dan setengah mekanis. Sedangkan cetak *offset* dapat dikatakan hasil mekanis, diakui masing-masing metode cetak itu menghasilkan karya seni grafis.

Selain itu karya seni grafis juga dapat dibedakan dari karya reproduksi. Karya reproduksi bertujuan memperbanyak karya tunggal seperti lukisan dan foto, umumnya menggunakan cetak mekanis, cenderung untuk kebutuhan massal. Sedangkan karya seni grafis bertitik tolak dari kebutuhan seniman.

Mengenai seni grafis Supriyanto (2004: 4) mengemukakan bahwa:

Seni grafis, seperti semua cabang seni lainnya adalah secara sadar menggunakan keterampilan dan imajinasi kreatif untuk menciptakan objek – objek estetik bentuk ungkapan seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan metode cetak mencetak.

Karenanya, karya seni grafis memungkinkan berjumlah lebih dari satu. Suatu karya seni grafis yang sama dapat dinikmati atau dimiliki oleh banyak peminat. Proses cetak dalam seni grafis cenderung terbatas pada proses yang normal. Sebab keterampilan tangan seniman diutamakan dalam menghasilkan cetakan. Faktor

pekerjaan yang seringkali membutuhkan waktu yang lama dan peralatan cetak yang sederhana, maka jumlah edisi suatu karya seni grafis biasanya terbatas sebagai karya cetak murni (*original prints*).

Akan tetapi, menurut Setiawan dalam Kompas (2007: 20) bahwa :

Seni grafis berhak berkembang dan sejajar dengan seni rupa lain seperti seni ukir, lukis, pahat. Karena seni tidak bisa dikotak-kotakkan dalam arus utama tertentu. Janganlah kita batasi dan persoalkan mediannya, yang penting isinya. Seni grafis konvensional sekalipun tidak menutup diri dari perubahan zaman. Kontemporerisasi menjadi pilihan. Sebab, sejatinya negara ini memang tidak punya akar tradisi seni grafis. Kalau kita terus menerus mengacu ke Eropa, kapan kita akan mengejar.

Seni grafis sebagai cabang seni yang memberikan banyak ruang eksploratif yang dapat dimanfaatkan seniman untuk mencapai sebuah pencapaian estetik tertentu yang memiliki karakter yang khas. Kematangan sebuah karya seni grafis dapat dinilai dari kualitas eksplorasi teknis sang seniman dan ide yang dimunculkan. Menghadirkan problematika dilematis yang cukup signifikan dalam perkembangan karya-karya grafis.

Seiring perkembangan zaman seni grafis dapat dikategorikan menjadi empat teknik utama, yakni cetak datar, cetak tinggi (*relief*), cetak dalam (*intaglio*), dan cetak saring (*serigraf*). Saat ini penulis yang sedang menyelesaikan jalur skripsi penciptaan ini lebih tertarik dengan seni grafis teknik *afdruk* yang dicetak di atas kertas *concorde*.

Penulis semata-mata memilih teknik cetak saring karena berlandaskan pada materi disiplin ilmu yang penulis pelajari selama mengikuti perkuliahan seni grafis I, II, dan III. Alasan penulis memilih cetak saring teknik *afdruk*, mengingat pembuatan

desain pada film kalkir dapat diolah dengan menggunakan program *photoshop* untuk mempermudah pemilihan warna yang dapat disesuaikan dengan keinginan penulis. Ciri khusus lainnya dilandaskan pada kerumitan dan usaha kerja yang dilakukan untuk menghasilkan karya seni grafis yang spektakuler, sebab kerumitan selalu disandarkan pada sifat manual daripada otomatis (*digital printing*).

Pada penciptaan ini penulis mengangkat tema Sigale-gale sebagai cerita rakyat Tapanuli Utara pada suku Batak Toba. Patung Sigale-gale diciptakan oleh para dukun, karena dukun merasa prihatin seorang raja Rahat yang sedih berkepanjangan ditinggal mati anaknya yang terbunuh dalam peperangan. Alasan saya ingin mengangkat kisah ini penulis dapat mengambil nilai moral yang terkandung didalam kisah itu yakni betapa eratnya hubungan cinta seorang ayah kepada anaknya.

Setiap orang tentunya mengalami kasih sayang yang berbeda. Sungguh beruntung jika seorang anak mendapat limpahan kasih sayang dari ayahnya. Tidak sedikit anak yang hidup dalam keluarga kurang mendapatkan perhatian dari ayahnya dikarenakan kesibukkan pekerjaan yang tidak mempunyai waktu luang bersama anaknya. Pandangan penulis terhadap kondisi seperti itu bukan berarti seorang ayah sama sekali tidak mencintai anaknya. Justru disela kesibukan pekerjaan, ayah senantiasa menyayangi, memikirkan, dan mengkhawatirkan anaknya. Bahkan genting juga sekalipun seorang ayah masih saja memikirkan keadaan anaknya kecuali seorang ayah yang tertutup akan cinta dan kasih sayang pada anaknya.

Kisah patung Sigale-gale merupakan cerminan dan pelajaran hidup kasih sayang seorang ayah pada anaknya. Penulis berharap agar masyarakat pada

umumnya dan saya pada khususnya merasa lebih menghormati ayah selagi kita masih diberi kesempatan hidup didunia. Maka penulis tertarik untuk mengangkat kisah sigale-gale kedalam bentuk karya seni grafis cetak saring teknik *afdruk*.



Gambar 1.1 Sigale-gale
(Sumber <http://en.wikipedia.org/>)

B. Masalah Penciptaan

Adapun permasalahan selama pengerjaan yang erat kaitannya dengan penjelasan masalah. Maka penulis membatasi sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan teknik dalam pembuatan sigale-gale pada seni grafis cetak saring?
2. Bagaimana analisis visual dan analisis konsep sigale-gale pada karya seni grafis cetak saring?

C. Tujuan Penciptaan

1. Untuk mengetahui proses dan teknik dalam pembuatan sigale-gale pada seni grafis cetak saring.
2. Untuk mengetahui analisis visual dan konsep sigale-gale pada karya seni grafis cetak saring.

D. Manfaat Penciptaan

Penciptaan skripsi seni grafis ini, semoga dapat berguna bagi:

1. penulis sebagai bekal ilmu untuk memasuki dunia kerja dan mendorong penulis untuk menggali dan mengasah potensi keterampilan khususnya dibidang seni grafis.
2. dunia pendidikan seni rupa penulis berharap penciptaan ini menjadi referensi dan subjek apresiasi.
3. masyarakat umum penulis berharap penciptaan karya ini dapat meningkatkan rasa peduli dan melestarikan karya peninggalan-peninggalan daerah setempat khususnya sigale-gale.

E. Metode Penciptaan

1. Studi Literatur

Penulis melakukan studi pustaka guna mendukung analisis data teori yang relevan berkaitan dengan Sigale-gale maupun ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan seni grafis.

2. Observasi

Untuk memperoleh informasi tentang Sigale-gale yang relevan penulis berkunjung ke TMII.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan penulis dengan metode pengumpulan data dengan surat cara mencari data-data yang berupa buku-buku, surat kabar, foto-foto, gambar-gambar, dan sebagainya yang mendukung penulisan skripsi penciptaan.

F. Teknik Penciptaan

Karya yang akan dibuat adalah seni grafis cetak saring teknik *afdruk*. Adapun tahap teknik penciptaan yang akan dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

1. Teknik dan Eksplorasi bahan

Proses pewarnaan dilakukan dengan membuat sketsa. Kemudian dimasukkan pada program photoshop agar pengolahan warna lebih mudah. Bereksperimen pada bahan *glitter* untuk mendapatkan bentuk-bentuk berbeda dan cat PVC yang sekedar memperbanyak.

2. Proses Penciptaan

Membuat sketsa dan memindahkan kedalam seni grafis cetak saring teknik *Afdruk*.

3. Konsep Penciptaan

Karya seni grafis dengan tema sigale-gale. Penulis berharap masyarakat Indonesia menjadi bangga akan keanekaragaman peninggalan-peninggalan kebudayaan warisan nenek moyang. Konsep penciptaan secara keseluruhan meliputi:

- a. Sigale-gale sebagai cerita rakyat Tapanuli Utara menjadi ciri khas suku Batak Toba.
- b. Seni grafis cetak saring diharapkan menjadi daya tarik masyarakat untuk tetap mempertahankan dan mengembangkan teknik cetak mencetak ditengah kemajuan bidang percetakan.
- c. Menyingkap pesan moral dibalik cerita sigale-gale yakni hubungan saling mengasihi antara ayah dan anak.

G. Sistematika Penulisan Laporan Penciptaan

- BAB I** Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, teknik penciptaan dan sistematika penulisan laporan penciptaan.
- BAB II** Kajian pustaka/kerangka teoritis sebagai gambaran padat menyeluruh yang menjelaskan tentang skripsi penciptaan.
- BAB III** Menjelaskan tentang metode penciptaan, skema proses berkarya yang berisi pra ide, ide gagasan, kontemplasi, stimulasi, berkarya seni grafis, karya seni dalam membuat karya, ide berkarya, kontemplasi, stimulasi, berkarya seni grafis, karya seni, penentuan ukuran dan jumlah karya, penentuan alat dan bahan.
- BAB IV** Berisi proses dan teknik, analisis dan konsep karya seni grafis,
- BAB V** Kesimpulan dan saran, hasil akhir dari skripsi penciptaan yang menjawab rumusan masalah.