

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia memiliki banyak kesenian daerah yang menjadi warisan budaya Indonesia seperti wayang, batik, keris, angklung, reog. Wayang adalah salah satu bentuk kesenian tradisional yang perlu mendapatkan perhatian. Jenis kesenian ini, setelah melalui perjalanan waktu yang amat panjang, sekurang-kurangnya sejak abad ke-10, hingga kini masih tetap hidup dan mendapat dukungan tetapi hanya dari sebagian masyarakat Indonesia khususnya di Jawa. Jenis-jenis wayang yang terdapat di Indonesia antara lain; beber, kulit, golek, klitik, orang, suluh, wahyu dan gedog.

Pemerintah sudah seharusnya memiliki perhatian dalam pelestarian kesenian tradisi sebagaimana diamanatkan oleh lembaga tertinggi negara,

MPR, berikut ini:

“Pengembangan kesenian sebagai ungkapan budaya perlu diusahakan agar mampu menampung dan menumbukan daya cipta para seniman, meningkatkan apresiasi seni masyarakat, memperluas kesempatan masyarakat untuk menikmati seni budaya bangsa serta membangkitkan semangat dan gairah membangun. Dalam hubungan ini *Kesenian daerah perlu dipelihara dan dikembangkan untuk melestarikan dan memperkaya keragaman budaya bangsa Indonesia. ...*”

...Seperti diuraikan dalam GBHN, Khususnya pada nas yang sengaja dikutip miring, wayang yang merupakan salah satu dari kesenian daerah perlu mendapat perhatian dalam pelestarian atau pengembangan selanjutnya, Ia merupakan satu bagian dari kekayaan budaya bangsa Indonesia dan merupakan peninggalan sejarah bangsa yang menunjukkan ciri-ciri khas Indonesia (Suryana; 2002: 25).

Sebagai warga negara Indonesia, penulis ingin turut melestarikan dan mengembangkan kesenian wayang, karena kesenian tersebut kini sudah menjadi warisan dunia seperti terbukti dengan hak paten yang diberikan UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) bahwa wayang Indonesia sebagai Karya Agung Budaya Dunia (*Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*), pada tanggal 7 Nopember 2003 di Paris, Prancis (Sumber: Senawangi. 24 April 2004).

Penghargaan di atas merupakan suatu prestasi dan penghargaan luar biasa bagi bangsa Indonesia. Sangat disayangkan jika sebagai bangsa yang memiliki ciri khas seni kebudayaan wayang kurang memperhatikan atau menyukai hal-hal tersebut karena kurangnya sosialisasi.

Minat generasi muda Indonesia untuk mempelajari wayang dan budaya tradisional lainnya hingga kini tetap rendah. Hal tersebut dikarenakan upaya sosialisasi budaya tradisional di berbagai daerah sampai sekarang belum memadai (Pamuji S, 2004).

Berbeda dengan kesenian masa kini yang didukung oleh masyarakat yang bersikap modern. Pola pikir kontemporer yang lebih menghargai perubahan, kebaruan, dan “kelainan” melatari kesenian abad ini, berdasarkan pemaparan di atas penulis ingin mengangkat dan mensosialisasikan salah satu jenis wayang yang berasal dari Jawa Barat, yaitu wayang golek purwa sunda atas dasar wayang golek memiliki keunikan seperti bentuk tri matra. Secara garis besar, golek dapat dikelompokkan ke dalam tiga golongan utama, yakni golongan *satria*, *pongawa*, dan *buta* (raksasa). Golongan Panakawan, khususnya panakawan Pandawa yaitu Semar, Cepot, Dawala dan Gareng, bisa dimasukkan kedalam kelompok khusus (Suryana; 2002:85).

Berdasarkan penggolongan tersebut penulis memilih golongan khusus yaitu golongan *panakawan* yang terdiri dari Semar, Cepot, Dawala dan Gareng.



Gambar 1.1
Tokoh Wayang Golek Panakawan Gareng, Semar, Cepot dan Dawala
(Sumber: CD Interaktif Seminar Wayang Internasional, 19 Juni 2010)

Pemilihan golongan tersebut karena tokoh-tokoh yang terdapat dalam wayang golek panakawan merupakan asli Indonesia, dan memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri.

Selanjutnya untuk penerapan ide gagasan *subject matter*, penulis memilih menuangkannya ke dalam karya seni grafis. Cabang seni murni ini memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan seni murni lainnya seperti seni lukis dan patung, yaitu mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Setiap lembar edisinya diakui sebagai karya seni murni. Walaupun dalam melakukan proses pencetakan harus memiliki konsentrasi yang tinggi, ketelitian, kesabaran juga ketekunan. Tantangan itu tidak

berarti apa-apa dibandingkan dengan kepuasan yang didapat setelah berhasil mencetak karya.

Menurut Isa Gaenzken di Jerman, perkembangan seni grafis di Indonesia Kurang dikenal karena tenggelam oleh keberadaan seni murni lainnya (Gaenzaken dalam Suryaman; 2010:2).

Dari apa yang telah dipaparkan di atas, penulis mendapatkan permasalahan antara lain kesenian wayang yang mulai kurang diminati oleh generasi muda dan sebagian masyarakat, juga seni grafis yang kurang dikenal karena tenggelam oleh keberadaan seni murni lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk ikut memberikan sumbangan pemikiran dalam melestarikan seni pewayangan tersebut yakni dengan cara menyajikan sebuah karya seni yaitu dalam bentuk karya seni grafis dengan objek wayang golek panakawan.

Dengan demikian judul skripsi penciptaan ini adalah “WAYANG GOLEK PANAKAWAN DALAM BENTUK KARYA SENI GRAFIS”

B. PERUMUSAN MASALAH

dalam pembuatan karya seni grafis cetak saring dengan teknik *paper cut*, ada beberapa hal yang harus diketahui adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana menyampaikan ide tentang pelestarian wayang golek panakawan ke dalam karya seni grafis.
2. Bagaimana memvisualisasikan ide berupa wayang golek panakawan kedalam karya seni grafis cetak saring dengan teknik *paper cut*.

C. BATASAN MASALAH

Pada penciptaan karya seni grafis, penulis membatasinya pada hal-hal sebagai berikut.

1. Proses seni grafis yang dipilih adalah *screen printing* (cetak saring)
2. Alat yang digunakan adalah *screen* dan *squeeze* (raket).
3. Bahan cetakan yang digunakan adalah kanvas dan cat sablon berbasis air.
4. Teknik yang dipakai adalah *paper cut* pada cetak saring
5. Proses pencetakan menggunakan cat sablon berbasis air di atas kanvas
6. *Subject matter* dalam karya seni grafis adalah wayang golek panakawan.

Batasan tersebut dibuat supaya proses penciptaan karya menjadi lebih terarah.

D. TUJUAN

Tujuan penulis membuat seni grafis *screen printing* teknik *paper cut* dengan tema wayang golek adalah sebagai berikut:

1. Dalam rangka melestarikan dan mensosialisasikan seni budaya wayang yang merupakan warisan budaya Indonesia asli.
2. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap wayang, memotivasi untuk senantiasa menumbuhkan kecintaan, kepedulian dan rasa bangga memiliki kesenian wayang khususnya wayang golek panakawan yang merupakan tokoh asli Indonesia,
3. Menambah nilai estetis karya seni grafis dengan penggunaan teknik cetak *paper cut*.

4. dan secara tidak langsung penulis berharap dapat memperkenalkan dan menanamkan ketertarikan khalayak umum terhadap seni grafis.

E. MANFAAT

Manfaat penulis membuat seni grafis *screen printing* teknik *paper cut* dengan tema wayang golek adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis khususnya adalah sebagai pengetahuan dan juga pengalaman yang sangat berharga dalam membuat karya seni grafis, memacu untuk mendalami dan terus meningkatkan kemampuan kreativitas dan mengembangkan gagasan yang biasa menjadi sesuatu yang menarik dan luar biasa.
2. Bagi dunia pendidikan seni rupa mudah-mudahan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi karya seni grafis cetak saring, sekaligus menambah karya seni mahasiswa pendidikan seni rupa di bidang karya seni grafis.
3. Bagi masyarakat umum, penulis mengharapkan dengan mengapresiasi karya ini bisa meningkatkan kepedulian terhadap wayang yang kini sudah menjadi warisan budaya dunia.

F. METODE

Dalam Penulisan skripsi ini, metode yang dimaksud berkaitan dengan proses kreatif penulis dalam berkarya seni grafis. Sebelum penulis membuat rincian tentang tahapan-tahapan dalam berkarya, berikut penjelasan tentang proses kreatif. Manusia merupakan makhluk yang memiliki akal dan pikiran, secara fisiologis manusia harus memenuhi kebutuhan estetikanya secara langsung maupun tidak langsung.

Kebutuhan estetik, berkreasi dan berapresiasi, merupakan suatu kebutuhan budaya, kebutuhan itu muncul karena adanya dorongan dalam diri manusia yang secara hakiki ingin senantiasa ingin merefleksikan keberadaannya sebagai makhluk beradab. Pemenuhan kebutuhan lainnya dilakukan manusia melalui kebudayaannya. Dalam pemenuhan kebutuhan estetik ini kesenian menjadi bagian yang tak terpisahkan. (Rohendi, Rohidi, 2000: 9)

Sama halnya dengan kebutuhan estetik, kebutuhan akan aktualisasi diri merupakan yang paling tinggi dan bagian yang tak terpisahkan dalam diri manusia. Seperti yang dikemukakan Maslow dalam teorinya tentang Hirarki kebutuhan Maslow berikut:



Bagan 1.1 Hirarki Kebutuhan Maslow
(Sumber: e-psikologi dalam Argi; 2008: 34)

Kebutuhan aktualisasi diri adalah keinginan untuk bertindak sesuka hati sesuai dengan bakat dan minatnya, seperti hal yang berhubungan dengan kesenian

(melukis, menari, bernyanyi, bermain alat musik), olah raga dan lain-lain. Hal ini diwujudkan dengan menciptakan bentuk-bentuk baru seperti pelukis berekspresi membuat lukisan, penyair dalam membuat puisi, komponis dalam bentuk lagu dan koreografer dalam bentuk tarian.

Untuk dapat mewujudkan hal tersebut membutuhkan manusia kreatif. Semua manusia memiliki potensi ini, persoalannya adalah ada sebagian manusia memiliki potensi yang besar dan cenderung kecil. Dengan kreatif manusia dapat menciptakan karya seni seperti lukis, tari, musik, makanan, mode dan lain-lain.

Berikut ini definisi tentang kreatif:

“Kreativitas adalah salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuannya yang lain, hingga sebagai keseluruhan dapat mengintegrasikan stimuli-luar (yang melandanya dari luar sekarang) dengan stimuli-dalam (yang telahdimiliki sebelumnya-memori) hingga tercipta kebulatan baru” (Primadi dalam Argi; 2008: 36).

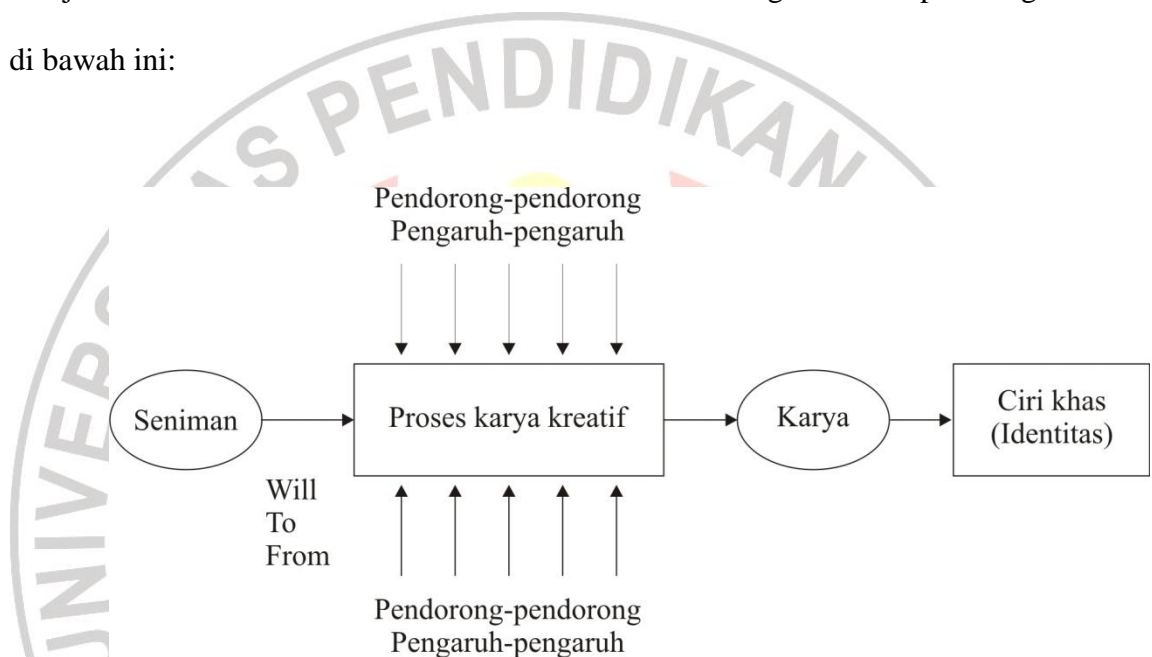
Maksudnya harus terciptanya kesatuan antara stimuli luar yaitu berupa karya yang diapresiasi dan stimuli dalam berupa apresiasi yang mampu menimbulkan suatu rasa atau penghayatan.

Sedangkan menurut pendapat Agus Sachari dalam buku Desain Gaya dan Realitas, definisi “kreativitas adalah anugerah yang begitu saja muncul karena adanya rangsangan dari luar berupa keinginan untuk menemukan ide dan esensi tersebut. Tentu dalam hal ini unsure penalaman, kematangan pribadi dan pendewasaan diri turut berperan” (Sachari dalam Argi; 2008: 36).

Artinya seni yang sejati seharusnya senantiasa kreatif dan seni sebagai kegiatan manusia selalu menciptakan realita baru, yaitu sesuatu apapun berbagai hal yang belum terdapat atau terlintas oleh seseorang dalam keadaan sadar, yang datang secara spontanitas dari hasil pemikiran. Kreativitas dapat disalurkan dengan berbagai cara, diantaranya dengan membuat karya-karya seni yang

mengandung nilai-nilai estetika. Kreativitas dapat muncul karena adanya dorongan dalam diri kita untuk berkarya.

Seniman memunculkan proses kreatif dengan adanya pengaruh, dorongan dan memori sebelumnya tercetus untuk menghasilkan karya yang orisinal menjadi identitas dari seniman tersebut. Proses tersebut digambarkan pada bagan di bawah ini:



Bagan 1.2 Hubungan proses kreatif dengan identitas
(Sumber: Sachari dalam Argi; 2008: 39)

Begitu pula dengan karya yang akan dibuat, penulis berusaha menggambarkan ciri khasnya dengan menciptakan kreativitas dalam membuat karya seni grafis cetak saring dengan *subject matter* wayang golek panakawan.

Dari apa yang telah dipaparkan penulis, dalam mewujudkan kreativitas penulis dapat merealisasikan dalam tahapan-tahapan proses di bawah ini.

1. Penulis mengunjungi museum wayang, pameran wayang dan graha wayang golek big giri harja untuk mencari referensi tokoh-tokoh wayang golek panakawan. Kemudian studi pustaka, penulis mencari buku, artikel, dan majalah yang memuat tentang wayang golek.
2. Menggambil gambar dan memilih gambar berupa foto wayang golek panakawan yang akan dijadikan karya seni grafis.
3. Mendesain bentuk gambar yang diinginkan.
4. Mengkonsultasikan dan mendiskusikan dengan dosen pembimbing, sehingga terpilih yang sesuai.
5. Setelah rancangan desain selesai kemudian dilanjutkan dengan pemindahan desain kedalam *screen*
6. Proses cetak saring sesuai langkah-langkah:
 - a. Sketsa
 - b. Proses cetak
 1. Memindahkan gambar
 2. Mengerjakan acuan sesuai banyak warna
 3. Cetak coba
 4. Cetak jadi
 - c. Proses penyelesaian akhir.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang dibuat penulis dalam skripsi ini, berisi tentang:

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

B. PERUMUSAN MASALAH

C. PEMBATASAN MASALAH

D. TUJUAN

E. MANFAAT

F. METODE

G. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

KAJIAN PUSTAKA

BAB III METODE DAN PROSES BERKARYA

A. KERANGKA KERJA PENCIPTAAN

B. PROSES BERKARYA

BAB IV VISUALISASI KARYA DAN ANALISIS KARYA

A. VISUALISASI KARYA

B. ANALISIS KARYA

BAB V KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

B. SARAN