



COLEKPAMOR

SDI 090614

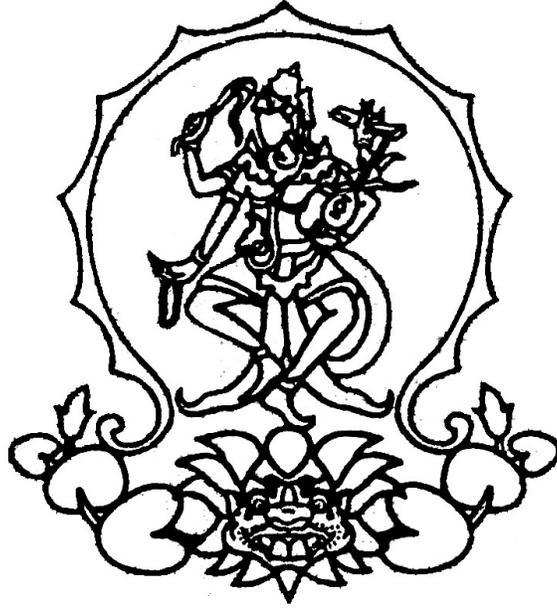


SDI

SANGGAR DEWATA INDONESIA BALI  
AGUNG RAI MUSEUM OF ART  
JALAN TAYA PENGOSEKAN UBUH, BALI

**Pengantar Karya**

**BAMBU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI BERJUDUL “SIKI”**



Oleh :

**I Wayan Agus Eka Cahyadi, S.Sn., M.A.**

**198408122010121005**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

**2014**



**Judul: “siki”**

**Teknik : Silkscreent print di canvas**

**Ukuran: 75 cm x 45 cm**

**Tahun: 2014**

## **1. Pendahuluan**

### **1.1. Latar Belakang Timbulnya Ide**

Karya ini menampilkan ilustrasi berupa dua batang bambu yang dirangkai menjadi satu. Batang bambu dilengkapi dengan ranting dan tunas daun serta pelepah. Tanaman bambu merupakan tanaman yang sangat dekat dengan kehidupan tradisi di Bali. tanaman ini biasanya dapat ditemui di pinggiran sungai, lembah maupun tebing. Di sejumlah desa di Bali tanaman bambu menjadi penanda perbatasan desa. Sedangkan material bambu merupakan material yang banyak dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan tradisi di Bali. kekayaan ritual di Bali membutuhkan sarana dan prasarana yang bersumber dari alam. Material bambu memiliki

karakteristik yang lentur, mudah diolah, kuat dan tahan lama merupakan pilihan utama dalam membuat berbagai sarana upacara. Mulai dari sarana upacara yang sederhana hingga sarana upacara yang besar dan monumental dapat dibuat dengan bambu. Anyaman yang kecil hingga *bade* tempat untuk mengusung jenazah yang tingginya bisa mencapai puluhan meter dibuat dengan bambu.

Kedekatan tradisi Bali dengan bambu sudah dimulai oleh anak-anak kecil. Mereka sudah terbiasa membuat permainan dari bambu. Ingatan masa anak-anak juga mengendapkan berbagai pengalaman estetis terhadap tanaman ini. Karena sejak kecil sering sekali bermain-main menggunakan bambu, mulai dari membuat *layangan*, *tajog*, *tulupan*, panahan sampai pada pembuatan *ogoh-ogoh*. Dari pengalaman dan dari menemui kenyataan-kenyataan seperti itulah melatar belakangi penulis ingin mengangkat bambu sebagai ide penciptaan.

## **2. Konsep**

### **2.1. Konsep Penciptaan**

Konsep penciptaan adalah terciptanya gagasan atau dasar pemikiran untuk mewujudkan atau menciptakan suatu karya seni. Karya seni dapat diawali oleh penangkapan suatu objek yang dilihat, diamati dan dirasakan dengan catatan bahwa obyek itu menggugah perasaan sipenikmat. Dari pengalaman tersebut dipahami timbulnya ide yang kemudian diteruskan pada tahap penciptaan. Seperti yang dikemukakan Sudarmaji sebagai berikut :

Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya karya seni adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri karena bila seseorang mengamati suatu obyek, maka akan ada stimulasi (rangsangan). Selanjutnya seseorang akan menangkap suatu makna obyek secara pribadi sesuai dengan pengalaman. Biasanya obyek adalah benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran karya seni. (Sudarmaji, 1979 :30)

konsep merupakan hasil dari penghayatan dan perenungan yang didukung oleh kemampuan daya kreatifitas manusia, hasilnya ide tidak selalu sama pada setiap individu, hal ini tergantung pada pengalaman, intelektual, emosi dan kondisi fisik serta jiwa dari masing-masing individu.

konsep sebagai dorongan awal sebuah proses penciptaan, sesuai dengan pendapat Abdul Kadir, sebagai berikut :

Adalah suatu organisasi atau ide yang menekan untuk diekspresikan kedalam pikiran penyair. Kehendak-kehendak tersebut tidak punya bentuk tertentu, tetapi masih merupakan dorongan kehendak dalam lubuk hati. Seorang penyair berusaha mengekspresikan dengan susunan kalimat yang sesuai dengan nada dan irama. Dan ia mungkin membuat pembetulan dalam komposisinya atau menambah dan mengurangi, dan ini jelas bahwa ia berusaha mengekspresikan sesuatu dari dalam lubuk hatinya yang belum mempunyai bentuk tertentu, apabila berhasil dalam mengerjakan hal tersebut, maka ia akan merasa puas dan bahagia bahwa ia telah mampu memanifestasikan dorongan yang tak terbentuk dari lubuk hatinya dan sadar ia telah menciptakan keindahan dan menikmati kesenangan dari hasil ciptaan dan hasil seninya. Demikian pula seorang pelukis berusaha mengekspresikan keindahan ideal, yang terbentuk dari dalam lubuk hatinya. Dan ia belum merasa puas selama bentuk lukisannya belum senada dengan gambaran didalam jiwanya. (Kadir, 1975: 29)

Adanya konsep sangat diperlukan untuk menciptakan suatu karya seni, dan juga sebagai petunjuk awal setelah melalui perenungan, pemikiran, pemahaman serta kepekaan dalam menanggapi suatu momen estetik. Dari situlah timbul hasrat untuk memvisualisasikannya kedalam karya seni yang tidak akan lepas dari pengaruh dan unsur kebutuhan yang sifatnya sangat pribadi.

Seperti telah diungkapkan di atas, penulis tertarik pada obyek bambu yang menjadi konsep penciptaan dalam karya seni grafis. Diawali dari tahap pengamatan yaitu dengan mulai mengamati dari lingkungan sekitar rumah penulis yang banyak ditumbuhi tanaman bambu maupun dari kedekatan tradisi penulis yang sering berinteraksi dengan bambu. Ketertarikan pada tanaman bambu ini tidak hanya dari segi visualnya, tapi juga dari nilai-nilai yang melekat atau persepsi penulis terhadap bambu dan hubungannya dengan permasalahan adat dan budaya di Bali.

Memperhatikan dan menikmati bambu sebagai tanaman yang memiliki karakteristik dan sifat yang khas, seperti hidupnya berkelompok atau berumpun, kelenturan serta proporsi batangnya yang tinggi, dapat dijadikan suatu refleksi dari kehidupan bermasyarakat di Bali, yang penulis dapat umpamakan seperti rumpun bambu; jika diterpa angin dapat menimbulkan gesekan, persinggungan, bertumpukan antara satu batang dengan batang yang lain. Kehidupan

masyarakat Bali yang selama ini dikenal sebagai masyarakat yang ramah, damai penuh dengan kebersamaan juga merupakan tempat yang penuh dengan dinamika kehidupan masyarakatnya.

Penulis berusaha mengetengahkan sudut adat/budaya masyarakat Bali dengan memakai bentuk tanaman bambu yang berkarakter khas, dan bambu sebagai tanda jaman yang sudah lekat dan setia mengiringi denyut nafas adat dan tradisi di Bali.

## **2.2. Konsep Perwujudan**

Berdasarkan uraian tersebut, dalam tulisan ini penulis mengartikan konsep perwujudan sebagai uraian bagaimana sebuah gagasan ditampilkan. Berkaitan dengan usaha untuk menampilkan secara visual gagasan yang telah ada, yang bertujuan pada penciptaan karya seni grafis.

Dalam penciptaan karya seni grafis ini pemikiran, perasaan, pengetahuan diri akan keindahan sangat berperan didalam mewujudkan karya. Pengolahan bersifat imajinatif dalam pengungkapannya sesuai dengan pengalaman estetik yang dimiliki penulis, dengan tetap mempertimbangkan harmoni, sudut pandang dan aspek tata rupa.

### **1. bentuk**

Dalam melakukan pengolahan bentuk guna menciptakan bentuk-bentuk yang baru, memanfaatkan cara seperti deformasi dan distorsi. Cara menampilkan seperti ini akan membuka suatu pandangan yang lain terhadap objek. Seperti yang dikemukakan oleh Dick Hartoko :

Justru karena keanehan, justru karena pendeformasian kita temukan kembali kenyataan, ini berarti bahwa, kesenian dapat membuka bagi kita sebuah pandangan terhadap dunia yang nyata. Tidak dengan meniru kenyataan, melainkan menampilkan dengan cara lain.  
(Dick Hartoko, 1984: 63)

### **2. garis**

Dalam buku disain elementer, Fajar Sidik menyebutkan : garis merupakan suatu goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, warna dan sebagainya (Sidik, 1981: 4). Pada karya seni grafis ini penulis menghadirkan garis sebagai kontur, pemisah, pembentuk objek, dan pengisi ruang. Melalui suatu goresan garis yang spontan akan lebih memberikan nuansa dan curahan emosi serta akan menghadirkan suatu identitas atau karakter tertentu. Seperti dikatakan oleh Sudarmaji : jika garis digoreskan dengan jujur mengikuti kata bathin, akan ditemukan identifikasi

seseorang. Ia menjadi personal. Dengan garis dapat lahir nada dan nuansa, ruang dan volume yang kesemuanya melahirkan suatu perwatakan dalam karya seni grafis ini.

### 3. Warna

Dalam penggunaan warna dalam setiap karya, memberikan pengaruh besar pada karya. warna mempunyai beberapa fungsi yang dapat mendukung karakter objek dan tema yang diangkat. Mengenai fungsi warna dijelaskan sebagai berikut:

Sedangkan menurut ilmu bahan adalah berupa pigmen. Warna mempunyai tiga fungsi, yaitu : warna simbol, media ekspresi dan warna tanpa mengasosiasikan sesuatu (sidik, 1981).

### 4. Tekstur

Pada karya seni grafis ini penulis menggunakan tekstur untuk menghasilkan kesan berbeda pada permukaan yang ditangkap oleh indra penglihatan dari objek yang divisualisasikan penulis. Seperti yang diungkapkan oleh Fajar Sidik, tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukaan baik nyata atau semu. Tekstur nyata apabila diraba secara fisik adalah betul-betul berbeda. Sedangkan tekstur semu adalah tidak nyata, sedangkan kekasaran tekstur nyata adalah nyata. Karena memakai tehnik silk screen dan digital print, penulis cenderung akan menghadirkan tekstur semu dalam karya seni grafis ini.

### 5. Ruang dan Komposisi

#### a. Ruang

Ruang merupakan unsur seni rupa yang digunakan untuk menimbulkan kesan dimensi dari objek yang divisualisasikan. Penulis menampilkan ruang dengan menggunakan bentuk, warna yang berbeda-beda dan juga garis yang memisahkan objek dengan latar belakang serta adanya pembagian bidang besar dan kecil.

#### b. Komposisi

Disini penulis juga berkarya dengan mengacu pada penggunaan komposisi untuk mengatur letak objek, latar belakang dan ikon-ikon lain agar karya tampak seimbang dan harmonis.

### 3. Proses Perwujudan

Proses perwujudan adalah tahapan yang sangat penting dalam menjembatani antara gagasan dan visual karya. Dalam proses ini banyak hal yang memerlukan perhitungan matang misalnya mengenai penggunaan bahan yang masing-masing memiliki sifat khusus, serta aplikasi teknis yang memerlukan tingkatan skill dalam penerapannya. Perhitungan-perhitungan tersebut berkaitan dengan sejauh mana keinginan penulis dan gagasannya dituangkan dalam karya seakurat mungkin.

#### 3.1. Bahan, Alat dan Teknik

Bahan, alat dan teknik adalah unsur pokok dalam menuangkan gagasan menjadi bentuk visual berupa karya, Edmund Burke menjelaskannya sebagai berikut:

Bahan-bahan dan teknik seni menjadi media ekspresi seseorang seniman; mereka memiliki maknanya sejak bahan dan teknik itu membantu proses penciptaan karya seni serta memberikan wujud yang obyektif. Tanpa seni atau katakana saja, tanpa penggunaan bahan-bahan khusus dengan cara spesifik, tampaknya tidak akan ada suatu kemungkinan untuk mendapat ekspresi obyektif dari keadaan-keadaan tertentu tentang perasaan dan keadaan (Feldman, 1990:7).

Dari penjabaran diatas, maka jelaslah bahwa gagasan yang ingin dituangkan dalam karya haruslah disertai dengan pengetahuan tentang ketepatan penggunaan bahan dan penerapan teknik. Hal tersebut berkaitan erat dengan kemungkinan untuk mendapatkan ekspresi obyektif dalam karya.

#### 1. Alat

alat yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini antara lain :

##### a. Screen

Sejenis kain khusus buatan pabrik yang memiliki pori-pori halus yang memungkinkan lewatnya tinta, memiliki ukuran kerapatan tertentu sesuai dengan penggunaan media.

##### b. Rakel

Terbuat dari karet yang tahan terhadap berbagai jenis minyak dan bahan kimia, dengan pegangan yang terbuat dari kayu atau aluminium. Kegunaannya untuk meratakan tinta pada permukaan screen sehingga dapat turun pada media kertas atau kanvas.

##### c. *Hairdryer*

Untuk segala macam proses pengeringan.

d. Kaca

Dalam teknik *silk screen*, pada tahap pembuatan film, kaca difungsikan untuk melapisi atau meratakan disain gambar sebelum disinari.

e. Lampu neon

Lampu neon digunakan sebagai sumber cahaya pada saat proses penyinaran dalam pembuatan klise. Pada prakteknya lampu neon bisa diganti dengan bantuan pemanfaatan sinar matahari secara langsung.

f. *Coater* / penggaris mika

Digunakan untuk melapisi obat ufdruk pada permukaan screen sebelum dilakukan proses penyinaran.

g. *Sprayer*

Untuk menghilangkan emulsi yang tidak diperlukan pada *screen*.

h. Seperangkat komputer.

Seperangkat komputer dengan aplikasi program *Photoshop* dan *Corel Draw*. Komputer membantu penulis dalam mengolah segala macam gambar hasil rekaman kamera.

i. *USB/Flash disk*

Adalah alat penyimpan data untuk keperluan penggandaan dan pemindahan data antar komputer dengan koneksi kabel USB. Penulis menggunakan *Transcand JF 110 256 megabyte*.

j. Gunting, *cutter*

Untuk memotong bahan kertas atau kain dan plaster

k. Kuas berbagai ukuran

Untuk menggoreskan campuran cairan lilin dan pastel ke permukaan screen.

l. Bantalan busa

Untuk menekan screen supaya rata pada proses penyinaran dalam pembuatan film.

m. Kamera Digital

Digunakan sebagai alat untuk merekam obyek-obyek yang diperlukan, dalam hal ini penulis menggunakan *Nikon Coolpix L12 Ver. 1.0*

## 2. Bahan

- a. Berbagai bentuk ranting bambu yang ditemukan disekitar lingkungan tempat penulis tinggal
- b. Gambar-gambar pendukung seperti foto-foto kegiatan budaya di Bali.
- c. Kertas
  - Sebagai media atau tempat mencetak karya grafis, penulis menggunakan kertas *marga* 480 am
  - Sebagai bahan ganti *emulsi* pada screen dalam membentuk disain karya.
- d. kain, sebagai media atau tempat mencetak karya grafis, penulis menggunakan kain kanvas
- e. Plaster: Sebagai alat bantu untuk menutupi bagian screen yang tidak terpakai dalam proses pencetakan ke media kertas atau kain.
- f. pastel, lilin: Sebagai bahan ganti emulsi pada screen dalam membentuk disain karya, yaitu dalam bentuk cair, melalui pemanasan maupun dengan menggoreskan langsung pada permukaan screen.
- g. berbagai bahan sablon; emulsi menggunakan Photoxol TZ, cataliser (penguat emulsi), rubber ( tinta sablon dengan unsur karet) netral dan putih, pas D, soda api, sabun deterjen, pewarna cat (sandy), Photozol 7 (peluruh emulsi pada screen).
- h. Minyak goreng: Dioleskan pada kertas disain biar tampak tembus pandang dalam proses pembuatan film.
- i. Spanram: Spanram segi empat dengan ukuran yang berbeda-beda

### **3. Teknik**

#### ***silk sceen print* atau cetak saring**

*Teknik silk screen* (cetak saring) mempunyai mempunyai prinsip kerja berupa penyaringan tinta melalui kain sutra (mulanya), yang sekarang digantikan dengan kain berpori-pori halus yang memungkinkan lewatnya tinta (kain *monil*, *nilon*, *perlon*). Proses kerjanya dimulai dengan pembagian permukaan kain yang meneruskan tinta dan yang tidak. Yang tidak dapat meneruskan tinta artinya kain harus dilapisi *emulsi* tertentu yang membuat tinta tertahan. Bidang kain *monil* dalam *frame* kayu maupun logam, dilapisi dengan *emulsi /chromgelatine* yang peka terhadap cahaya yang nantinya akan menerima gambar yang diinginkan melalui proses penyinaran (baik dengan sinar matahari maupun dengan lampu neon). Setelah terbentuk

bidang gambar yang dapat meneruskan tinta, proses pencetakanpun dapat dimulai. Pemahaman dari gambar positif dan negatif atau hitam dan putih mutlak diperlukan karena dalam proses penyinaran harus menggunakan metode ini, bagian yang hitam akan menerima gambar sedangkan bagian yang putih tidak menerima gambar (Purnomo, 1996: 60).

### **3.2. Tahap-Tahap Perwujudan**

Tahap perwujudan adalah tahap yang sangat penting dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini. Sebagaimana disebutkan sebelumnya, pada tahap ini terjadi proses penuangan ide melalui teknik tertentu menggunakan bahan tertentu menjadi sebuah karya yang memuat maksud, gagasan keinginan penciptanya.

#### **1. Membuat Rancangan Karya**

Sebelum membuat sebuah karya seni grafis, terlebih dahulu dilakukan perancangan yang didalamnya termasuk membuat sejumlah sketsa pada kertas dengan pensil hitam atau pensil warna untuk memperoleh kemungkinan komposisi obyek dan komposisi warna yang diinginkan.

#### **2. Pemotretan Obyek dan Pengolahan dengan Komputer**

Setelah diperoleh rancangan gambar yang diinginkan dalam bentuk sketsa, kemudian akan diperoleh gambaran awal berbagai obyek yang dibutuhkan, terutama obyek tanaman bambu yang didapatkan dari hasil pemotretan dengan kamera digital di disekitar lingkungan tempat penulis tinggal. Pemotretan dilakukan untuk memperoleh kesan bentuk ranting dan batang dari tanaman bambu dalam berbagai bentuk dan posisi. Hal ini memberikan kebebasan memilih bentuk-bentuk tanaman bambu hasil dari pemotretan yang dilakukan dari sudut pandang yang berbeda-beda. Pemotretan juga dilakukan pada beberapa obyek pendukung, selain mengambil dari situs internet maupun buku.

Pemotretan obyek ini menghasilkan image yang bertipe JPEG yang dapat dengan mudah ditransfer dan diolah dengan program komputer. Dalam mengolah obyek dengan komputer penulis menggunakan beberapa aplikasi program yang telah ada yaitu *Photoshop CS* dan *Corel TRACE 12*. Penulis memanfaatkan program *Photoshop CS* untuk menghilangkan *background* yang mengganggu dan menggunakan effect *torn edges* untuk memunculkan blok warna obyek. Sedangkan *Corel TRACE 12* penulis manfaatkan untuk memformat gambar obyek dari *pixel* ke bentuk *vektor*. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesan pecah ketika dilakukan pembesaran.

#### **3. Pembuatan Klise**

Dalam pembuatan klise penulis menggunakan dua cara yaitu:

a. penyinaran,

langkah yang dilakukan untuk pembuatan klise silk screen ini dimulai dari pemindahan gambar yang sudah diolah menggunakan program komputer ke permukaan kertas dan diperbesar dengan mesin *fotocopy*. Gambar yang telah diperbesar kemudian dilumuri dengan minyak goreng agar kelihatan transparan. Sedangkan screen yang telah dibersihkan dari debu, minyak dan kotoran yang menempel, dilapisi emulsi dengan mika dikedua bagian permukaan screen hingga merata, proses ini harus dilakukan dalam ruang gelap. Setelah kering, gambar yang telah diolesi minyak goreng ditaruh diatas permukaan screen dengan posisi terbalik, dan dilapisi dengan kaca bening diatasnya. Permukaan screen bagian bawah dilapisi dengan lembaran busa. Setelah itu dilakukan penyinaran dibawah terik matahari selama 30 – 60 detik. Screen disemprot dengan air hingga gambar kelihatan, kemudian screen dikeringkan dengan *hairdryer* atau dijemur di bawah terik matahari.

b. pembuatan disain pada screen juga dapat dilakukan dengan menggoreskan pastel atau lilin langsung pada permukaan screen. Dengan memanfaatkan sifat bahan lilin atau pastel yang mengandung minyak, akan mampu menahan tinta yang berbasis air pada tahap pencetakan. Disini pastel atau lilin berfungsi sebagai pengganti emulsi film.

#### 4. Pencetakan

Dalam proses pencetakan, penulis melakukan penumpukan beberapa disain atau pengulangan penumpukan pada satu disain dan memadukan dengan disain yang lain dengan permainan warna dan gradasi yang mungkin ditimbulkan dari proses penumpukan tadi.

Sedangkan proses pencetakan secara umum yaitu: letakan media kertas atau kain diatas meja, screen yang telah siap cetak ditimpakan diatasnya. Setelah posisi dan ketepatan diasainnya diatur, cat dituangkan pada permukaan screen kemudian ditarik dengan rakel hingga cat turun keatas permukaan kertas atau kain.

Karena penulis mencetak dengan melakukan penumpukan dan menggabungkan dari beberapa disain yang ada, maka proses pencetakan ini dilakukan secara berulang-ulang hingga dihasilkan desain karya yang diinginkan.

##### a. *Finising*

Membubuhkan nama dan tahun pembuatan di sebelah kiri bawah karya, serta judul di tengah-tengahnya dan penulisan edisi karya di sebelah kanan bawah karya. Untuk penyajiannya, karya

yang berbahan kertas diberikan *passparto* dan bingkai kaca dan memasang spanram pada karya yang bermedia kain.

#### b. Menghapus Film

Untuk menghapus film yang tidak terpakai lagi, penulis menggunakan *Photozol 7* sebagai *remover* dari *Photozol TZ* (emulsi) dan campuran *M3* dengan sabun deterjen sebagai peluluh pastel dan lilin.

Menghapus emulsi film (*Photozol TZ*) dengan *Photozol TZ* tidaklah sulit, pertama-tama kedua bagian permukaan screen dibasahi dengan air, dalam keadaan masih basah kemudian *Photozol 7* diusapkan secara merata ke permukaan screen dengan kain, tunggu beberapa saat kemudian semprotkan dengan air bertekanan tinggi hingga screen bersih, screen bisa dipakai kembali setelah dikeringkan dengan *hairdrayer* atau dijemur dibawah terik matahari.

Menghapus pastel atau lilin yang difungsikan sebagai pengganti emulsi pada screen, dapat dilakukan dengan menggunakan *M3* yang dicampur dengan *deterjen*. Prosesnya hampir sama seperti membersihkan screen dari emulsi (*Photozol TZ*), yaitu dengan membasahi kedua permukaan screen, kemudian usapkan *M3* dengan kain yang diikatkan pada ujung tongkat kayu, disusul dengan mengusapkan *deterjen*. Tunggu beberapa saat, kemudian semprot screen dengan air bertekanan tinggi hingga bersih.

#### Daftar Pustaka

- Feldman, Edmund Burk. 1990. *Art as Image and Idea*. (terj. SP. Gustami), Yogyakarta. FSD ISI.
- Hartoko, Dick. 1984. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Kadir, Abdul. 1975. *Pengantar Estetika*. Yogyakarta: STSRI "ASRI".
- Purnomo, Sebaningsih. 1996. "Sekilas Mengenai Seni Grafis", Majalah ASRI. Yogyakarta.
- Sidik, Fajar. Aming Prayitno. *Disain Elementer*. Yogyakarta: STSRI "ASRI".
- Sudarmaji. 1979 *Dasar-dasar Kritik Seni*. Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah.