



KARYA SENI

JUDUL KARYA :

“KETIKA SENJA TIBA”

PENCIPTA :

I WAYAN AGUS EKA CAHYADI

PAMERAN

“PAMERAN SENI RUPA”

Komunitas Seni Roepa Doea Pintoe

“ Ruang Baru”

Di Galeri Nasional Indonesia

20-30 November 2014

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

2014

Abstrak

Karya-karya ini ingin menampilkan suara-suara minoritas, pinggiran, yang terlupakan atau memang sengaja dilupakan. Ketika manusia begitu mendominasi peradaban, suara alam seakan terlupakan. Manusia di jaman ini dituntut berlomba, bertarung, untuk memenuhi kebutuhannya yang semakin kompleks. Penguasa semakin berkuasa, yang kaya semakin kaya yang tak berdaya semakin tertindas. Karya ini merupakan retrospeksi diri mengenai keberadaan kita di dunia ini dan mengenai keberadaan alam yang menjadi tempat kita bernafas. Tanpa disadari kita telah terbawa arus dominasi, hedonisme dan popularitas yang semakin membumi dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kita adalah apa yang kita tonton di televisi, apa yang kita dengar dan lihat di media sosial. Padahal di samping arus utama, di sekitar kita, di tempat terdekat kita masih ada hal-hal, suara-suara, eksisten-eksisten yang patut didengarkan dan dihargai keberadaannya.

Dalam karya ini, suara-suara itu ditampilkan melalui goresan dinamis yang seakan berloncatan, bersinggungan, beterbangan menghasilkan ritme dan gerak. Menyembul dalam bayangan tergores dalam kabut, dengan latar merah dan hijau menuju gelap. Goresan-goresan terinspirasi dari tulisan kaligrafi cina yang terkesan dinamis. Teknik yang dipakai adalah teknik cetak silkscreen di atas kain dengan ukuran 162 cm x 42 cm.



**ketika senja tiba,
162x42 cm, silkscreen print,**

Deskripsi karya

Ketika senja tiba. Setelah sepanjang hari, hari sesak dengan debu, asap knalpot, suara bising dan panasnya udara. Melewati pematang sawah yang masih tersisa di antara bangunan beton, samar-samar telinga mulai mendengar suara yang tidak seperti suara sepanjang hari tadi. Matahari mulai tenggelam, langit memerah, gelap merayap. Suara-suara itu mulai jelas terdengar. Suara angin, bunyi jangkrik, kodok, burung dan aneka binatang kecil penghuni alam lainnya yang baru

bisa menunjukkan keberadaannya. Seakan ingin menyampaikan pesan. Apakah makna suara mereka, apa yang ingin mereka sampaikan, apakah keresahan ataukah sindiran?, dll

Karya-karya ini ingin menampilkan suara-suara minoritas, pinggiran, yang terlupakan atau memang sengaja dilupakan. Ketika manusia begitu mendominasi peradaban, suara alam seakan terlupakan. Manusia di jaman ini dituntut berlomba, bertarung, untuk memenuhi kebutuhannya yang semakin kompleks. Penguasa semakin berkuasa, yang kaya semakin kaya yang tak berdaya semakin tertindas. Karya ini merupakan retrospeksi diri mengenai keberadaan kita di dunia ini dan mengenai keberadaan alam yang menjadi tempat kita bernafas. Tanpa disadari kita telah terbawa arus dominasi, hedonisme dan popularitas yang semakin membumi dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kita adalah apa yang kita tonton di televisi, apa yang kita dengar dan lihat di media sosial. Padahal di samping arus utama, di sekitar kita, di tempat terdekat kita masih ada hal-hal, suara-suara, eksisten-eksisten yang patut didengarkan dan dihargai keberadaannya.

Dalam karya ini, suara-suara itu ditampilkan melalui goresan dinamis yang seakan berloncatan, bersinggungan, beterbangan menghasilkan ritme dan gerak. Menyembul dalam bayangan tergores dalam kabut, dengan latar merah dan hijau menuju gelap. Goresan-goresan terinspirasi dari tulisan kaligrafi cina yang terkesan dinamis. Teknik yang dipakai adalah teknik cetak silkscreen di atas kain dengan ukuran 162 cm x 42 cm.

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 penyimpanan 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).

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 *hairdramer* 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.

