

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seni pada umumnya terbagi menjadi dua macam yaitu seni murni dan seni terapan. Seni murni adalah seni yang dihasilkan dari ungkapan perasaan penciptanya, seni murni juga terbagi menjadi beberapa macam yaitu seni lukis, seni grafis, seni patung, seni kramik, dan seni musik. Sedangkan seni terapan adalah seni yang mengutamakan nilai kepraktisan atau kegunaan dari sebuah karya seni, seni terapan sering di sebut desain. Adapun beberapa macam seni terapan yaitu desain produk, desain grafis atau desain komunikasi visual, desain bangunan atau arsitektur, desain interior dan masih banyak yang lainnya (Budiwirman, 2011:159).

Teknik cukil merupakan seni murni yang termasuk ke dalam seni grafis, cukil dalam seni grafis sering disebut dengan teknik cetak tinggi. Seni grafis adalah karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan cara mencetak. Seni grafis dilihat dari teknik pembuatannya terbagi menjadi beberapa macam yaitu cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring (Iswandi, 2017:18).

Seni cukil dikenal sejak masa perjuangan. Media cukil kayu menjadi pilihan utama dalam memproduksi poster-poster perjuangan dan lembaran propaganda. Sampai saat ini di Indonesia, teknik cetak tinggi atau cukil merupakan seni grafis yang paling populer. Saat ini teknik cetak sudah mengalami

banyak kemajuan dengan adanya teknologi, namun teknik cetak tinggi atau cukil ini masih digunakan dan digemari oleh sebagian seniman karena efek estetikanya memiliki ciri khas yang tidak dapat dicapai melalui teknologi canggih (Luzar, 2011:300-310). Akan tetapi setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara pada masyarakat di Singaraja khususnya kos-kosan yang terletak di Jalan Wijaya Kusuma Gang V No.1 A, dengan jumlah penghuni 12 orang menyatakan bahwa tidak mengetahui dan belum pernah melihat karya sablon cukil, sehingga pernyataan ini dapat dijadikan sebagai informan pendukung dalam penelitian ini.

Cetak tinggi atau cukil pada umumnya menghasilkan suatu karya berupa gambar, tulisan, maupun lukisan yang mampu mengekspresikan perasaan seniman itu sendiri atau sebagai alat untuk mengaspresiasi pendapat, namun seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi kini seni cetak tinggi dapat di aplikasikan pada kain tekstil, sehingga cetak tinggi ini mengalami pergeseran karena yang dulunya bagian dari seni murni kini menjadi bagian seni terapan atau sering disebut seni non konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 November 2021 sampai dengan tanggal 20 Januari 2022, di komunitas Omah Laras, Singaraja, Bali. Adapun tempat produksinya terletak di Perumahan Lestari, Jl.Srimadya No.81119, Banyuning, Buleleng. Hasil wawancara yang dilakukan dengan pendiri Komunitas Omah Laras yaitu Danny Mahatma Ghandi menyatakan bahwa cetak tinggi atau cukil disebut non konvensional karena tidak mengikuti apa yang seharusnya, serta sudah keluar dari seni murni karena adanya suatu pergeseran makna. Dengan adanya pergeseran makna ini maka seni cetak tinggi atau cukil ini banyak diaplikasikan pada kain tekstil baik berupa tas maupun kaos, serta

mementingkan nilai guna tanpa mengurangi seni keartistikannya. Dengan adanya pergeseran makna ini maka teknik cetak tinggi atau cukil bisa disebut dengan teknik sablon cukil, karena bisa diterapkan pada kain tekstil, selain itu kata sablon dapat memudahkan masyarakat dalam pengenalan dan penyebutan cetak tinggi atau cukil menjadi sablon cukil. Dengan alternatif penyebutan inilah maka akan mudah dikenal karena masyarakat sudah tidak asing lagi dengan kata sablon.

Sablon pada umumnya menggunakan *screen* sablon atau film sablon, sedangkan sablon cukil menggunakan plat untuk proses pencetakannya. Teknik sablon pada umumnya juga harus memiliki tempat atau ruang studio yang luas, peralatan studio yang lebih lengkap dalam proses pengerjaannya, serta alat dan mesin yang mahal. Akan tetapi sablon cukil atau cetak tinggi tidak memerlukan peralatan dan bahan yang banyak serta bisa dilakukan di mana saja. “Cetak tinggi mempunyai karakteristik yang khas dan susah untuk ditiru karena karakteristik cukilnya” (Adi, 2020:3).

Produk yang dihasilkan juga sangat berbeda baik itu kualitas, desain ataupun harganya, sablon pada umumnya lebih cepat. Teknik sablon cukil ini memang membutuhkan waktu yang lama dalam proses produksinya, akan tetapi produk yang dihasilkan tidak kalah menarik dengan sablon pada umumnya, karena produk ini lebih awet dan tahan lama serta tidak hanya dilihat dari fungsinya saja tapi dilihat dari segi keartistikannya juga sehingga mampu memberikan kesan yang unik dan menarik yang tidak dapat ditiru oleh siapapun karena keunikan yang dihasilkan bukan dari teknologi mesin tapi dari kreativitas dan imajinasi seniman itu sendiri.

Sablon saat ini sangat diminati masyarakat karena biasanya banyak diaplikasikan pada baju kaos. Kaos merupakan pakaian sederhana yang dapat digunakan sehari-hari dalam berbagai aktivitas. Kaos ini merupakan produk yang mampu bertahan sepanjang masa tanpa mengalami perubahan yang begitu besar seperti perubahan *fashion* saat ini. Setiap produk tentu mengalami perubahan untuk mengikuti *trand fashion* yang berkembang saat ini. Produk kaos ini juga terus mengalami perkembangan dalam penuangan desain grafisnya sehingga produk ini akan tetap eksis di dunia *fashion* saat ini. Melihat banyaknya peminat sablon pada baju kaos atau kain tekstil saat ini, tentu akan memberikan peluang yang sangat menjanjikan untuk dijadikan suatu bisnis dan peluang usaha. Dengan adanya peluang usaha ini banyak komunitas-komunitas muda baik komunitas kecil ataupun besar yang mengembangkan seni grafis sablon cukil. Adapun Komunitas-komunitas yang sudah mengembangkan sablon cukil ini yaitu Komunitas Akar Merdeka, Komunitas Papan Patah, Komunitas Sablon Cukil BRR, Komunitas Punk Delta *Art*, Komunitas Studio Grafis Undiksha, Komunitas Omah Laras, dan masih banyak yang lainnya. Dari beberapa Komunitas diatas, peneliti akan melakukan penelitian pada Komunitas Omah Laras.

Komunitas Omah Laras adalah sekelompok perkumpulan orang-orang seni dan literasi di Singaraja, Bali Utara. Komunitas ini merupakan wadah atau ruang yang menyediakan tempat untuk mendukung segala aktivitas terutama yang menyangkut pemikiran dan pemahaman tentang ilmu pengetahuan dengan pondasi perkawanan yang sehat dan bersama-sama membangun distribusi pembangunan. Peneliti melakukan penelitian di Komunitas Omah Laras ini karena motif-motifnya tidak menggunakan tema politik, selain itu Komunitas Omah

Laras ini juga memiliki keunikan yang dapat kita lihat dari hasil sablon cukilnya yang artistik, lebih natural, dikerjakan menggunakan tangan dan hasil cetaknya tidak akan sama persis dengan hasil cetakan pertama. Komunitas Omah Laras memiliki ciri-ciri yaitu menggunakan warna mono krom dengan menggunakan dua warna yaitu hijau dan hitam, warna sablon cukil ini juga lebih tahan lama dan tidak luntur, motif yang digunakan yaitu motif flora dan fauna dengan menerapkan gaya *pop art style* pada setiap produknya, penerapan motif dengan cara di tekan dan di injak sesuai dengan ukuran desain dan pengeringannya menggunakan sinar matahari langsung. Adapun produk yang dihasilkan di Komunitas Omah Laras yaitu *toote bag*, *pouch*, *bucket hat*, lembaran kain, kaos dan *note book* sablon cukil.

Oleh karena itu peneliti ingin meneliti lebih lanjut sablon cukil ini karena memiliki keunggulan-keunggulan tersendiri yang menarik sehingga cocok untuk dijadikan suatu objek penelitian. Selain itu sablon cukil ini tidak menggunakan media screen dalam proses pembuatannya serta teknik sablon cukil ini lebih sederhana dan tidak memerlukan studio atau peralatan studio yang lengkap. Oleh karena itu penulis mengangkat sebuah judul “Teknik Sablon Cukil Pada Komunitas Omah Laras Di Singaraja”. Adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui proses pembuatan sablon cukil dan memberikan informasi bagi para konsumen yang menyukai seni artistik serta untuk menarik perhatian anak muda pada saat ini khususnya tata busana agar lebih kreatif dan mendalami tentang seni grafis atau sablon cukil dan nantinya mampu menciptakan suatu karya yang unik dan menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Banyak masyarakat yang belum mengenal sablon cukil.
2. Belum banyak karya yang menerapkan teknik sablon cukil.
3. Proses pembuatan sablon cukil berbeda dengan sablon pada umumnya.
4. Hasil sablon cukil berbeda dengan sablon pada umumnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan untuk menghindari meluasnya pembahasan dalam penelitian ini, maka penelitian ini hanya akan meneliti tentang proses pembuatan sablon cukil di Komunitas Omah Laras.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan sablon cukil di Komunitas Omah Laras?
2. Bagaimana ciri-ciri dan hasil karya sablon cukil di Komunitas Omah Laras?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan sablon cukil di Komunitas Omah Laras.

2. Untuk mengetahui ciri-ciri dan hasil karya sablon cukil yang dibuat di Komunitas Omah Laras.

1.6 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian akan bermanfaat apabila penelitian tersebut berarti bagi masyarakat maupun untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Demikian pula dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan dapat memberikan informasi pada masyarakat untuk lebih mempertahankan seni grafis khususnya pada teknik percetakan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi peneliti

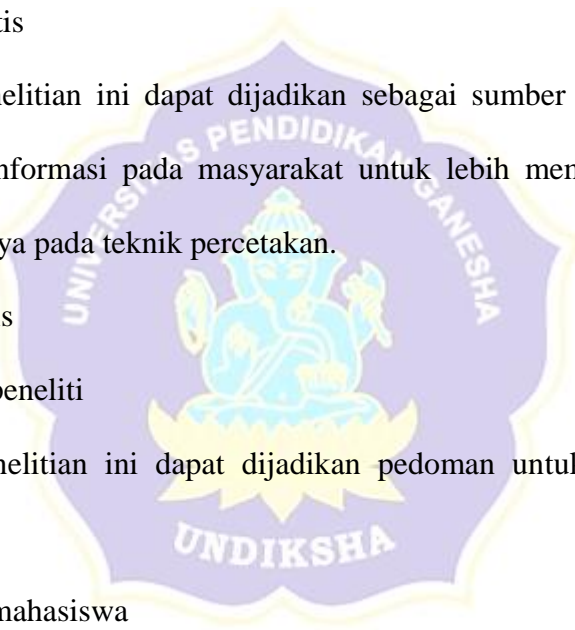
Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk membuat usaha sablon cukil.

- b. Manfaat bagi mahasiswa

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan serta dapat menginspirasi pembaca guna meningkatkan kreativitas pembaca terutama dalam proses pembuatan seni grafis cetak tinggi (sablon cukil).

- c. Manfaat bagi masyarakat

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber inovasi pembelajaran bagi masyarakat khususnya para pengrajin sablon ataupun masyarakat yang tertarik untuk menggeluti dunia percetakan di daerah singaraja. Karena teknik



sablon cukil ini sederhana jadi bisa diaplikasikan oleh siapa saja, sehingga masyarakat dapat melestarikan teknik sablon tradisional ini dengan mengaplikasikannya pada karya-karya seni percetakan yang artistik serta mampu menciptakan dan menambah sumber matapencapaian masyarakat.

