

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni Grafis dengan segala keunikan, keterbatasan dan kelebihanannya, sebagai salah satu cabang dari seni rupa dua dimensi, sejak awal pertumbuhannya hingga saat ini telah menyemarakkan kancah seni rupa Indonesia. Secara khusus seni grafis telah mendampingi seni lukis yang telah tumbuh dan berkembang lebih dulu di Indonesia. Namun demikian, keberadaan dan perkembangannya tidak segemerlap seni lukis yang dalam beberapa periode misalnya, seni lukis pernah mengalami booming. Seni grafis justru menghadapi tantangan yang berat. Di satu segi, seni grafis berhadapan dengan perkembangan produk cetak reproduksi yang semakin canggih, sangat menarik secara rupa dan dalam harga yang terjangkau, di segi lain gejala munculnya bentuk seni rupa baru (instalasi, objek, *performance art*), yang menarik perhatian para perupa muda. Dampaknya, perhatian pada seni grafis cenderung menurun. Para perupa dan bahkan pegrafis, pada umumnya cenderung mengikuti arus tersebut, bersiasat untuk mempertahankan kehadirannya agar tetap diperhitungkan dalam kancah seni rupa Indonesia. Di luar konteks kreasi atau ekspresi dalam seni grafis, terlihat juga gejala yang kurang menguntungkan di kalangan masyarakat apresiator yaitu penghargaan yang kurang memadai jika dibandingkan dengan seni lukis

Pada umumnya seni grafis, sama seperti cabang seni rupa lainnya, adalah secara sadar menggunakan keterampilan dan imajinasi kreatif untuk menciptakan objek-objek estetik. Seni grafis mencakup beberapa teknik yang terus berkembang

seiring perkembangan jaman dan kemajuan teknologi. Teknik grafis secara garis besar dapat dikategorikan menjadi empat teknik utama, yakni, cetak datar, cetak tinggi (relief), cetak saring (serigrafi), dan cetak dalam (intaglio). Karena pada prinsipnya seni grafis selalu mengikuti perkembangan teknologi cetak, seperti teknik cetak digital print, chemical print, dan beberapa teknik lainnya kemudian diterima sebagai karya grafis non-konvensional.

Seni grafis memberikan banyak ruang eksploratif yang dapat dimanfaatkan seniman untuk mencapai sebuah pencapaian estetik tertentu yang memiliki karakter yang cirihias. Kematangan sebuah karya seni grafis dapat dinilai dari kualitas eksplorasi teknis sang seniman dan ide yang ditampilkan.

Pada awalnya seni grafis berkembang di China. Di China, seni grafis digunakan untuk menggandakan tulisan-tulisan keagamaan. Tulisan tersebut diukir pada bidang kayu serta dicetak di atas kertas. Bangsa Romawi menggunakan teknik cetak ini untuk menghias jubah dengan menggunakan cetak stempel. Di Indonesia, seni grafis muncul dari obrolan dan interaksi dengan orang lain. Sampai sekitar tahun 2000-an, seni grafis masih dianggap seni kelas dua, dan seni pinggiran, problematika ini lahir dari berbagai macam aspek yang saling menagkumulasi satu sama lain. Seni grafis sangat bergantung pada proses yang bersifat amat teknis. Keterbatasan dan kelangkaan alat dan mesin cetaklah yang dikambing hitamkan oleh para seniman grafis yang dengan terpaksa mesti 'melacur' ke cabang seni lainnya, atau bahkan menggeluti bidang yang amat jauh dari kajian seni grafis. Keputusan ini memang bukanlah tanpa sebab, minimnya mesin dan alat-alat pendukung dalam membuat sebuah karya grafis seringkali meredam hasrat berkarya dan memuaskan keinginan bereksplorasi para seniman grafis. Barulah pada tahun

1970-1980, seni grafis mulai muncul kepermukaan dengan adanya pameran seni grafis yang mandiri. Seperti pada pameran ‘Seni Grafis Bandung’ yang menampilkan karya-karya Mochtar Apin, Haryadi Suadi, A.D. Pirous, dan Kaboel Soeadi, yang dipamerkan di tiga kota, yakni Bandung, Surabaya, dan Jakarta. Dua tahun setelahnya, lahirlah kelompok grafis Decenta yang beranggotakan Pirous, Sunaryo, Sutanto, G. Siddharta, Priyanto, dan Dudi Kusnidar yang mendalami seni grafis.

Di Bali, seni grafis sudah mulai berkembang dan diapresiasi oleh masyarakatnya. Eksistensi seni grafis di Bali Utara terpantau dengan adanya pameran-pameran grafis, workshop grafis dan komunitas mulai terbentuk. Sebuah komunitas yang terbentuk di Bali Utara, Singaraja, yang Seni Grafis sebagai aktivitas berkarya mereka. Mereka menamai perkumpulan mereka dengan “Komunitas Studio Grafis Undiksha” yang beranggotakan 13 orang dan terdiri dari mahasiswa, alumni dan dosen dari Universitas Pendidikan Ganesha. Komunitas Studio Grafis Undiksha” aktif dan kerap mengadakan pameran grafis di beberapa gallery di Bali seperti Musium Neka, Bentara Budaya Bali, Kulidan *Art Space* dan lain-lain.

“Komunitas Studio Grafis Undiksha” terbentuk pada tahun 2009 dengan awal mula percakapan Made Susanta dengan Septa Adi yang memiliki keinginan membentuk komunitas seni grafis. Pada momen yang sama masiswa dan alumni Undiksha diundang untuk berpartisipasi sebagai sebuah kelompok. Pada saat itulah mulai terbentuk “Komunitas Studio Grafis Undiksha”. Sebelum tercetus “Komunitas Studio Grafis Undiksha”, komunitas ini pertama kali bernama B-Tjap (Buleleng Tjap). Pada tahun 2014 B-Tjap mengadakan pameran pertama B-Tjap

yang berjudul Passion di Santrian Galery. Setelah pameran pertama B-tjap mulai vakum dari aktivitas pameran karena kesibukan masing-masing anggota. Komunitas ini lama tidak aktif, pada tahun 2016 komunitas B-Tjap membuat pameran lagi di Bentara Budaya Bali dengan anggota yang masih aktif dan ditambah dengan anggota baru dari mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Undiksha. Dan sejak pameran itu B-Tjap resmi berubah nama menjadi “Komunitas Studio Grafis Undiksha” sampai saat ini, dengan anggotanya adalah alumni, mahasiswa, dan dosen di Universitas Pendidikan Ganesha.

Komunitas Kelas Grafis Undiksha yang turut menyemarakkan kancah seni rupa belum dilirik untuk dikaji dalam sebuah penelitian. Komunitas yang umum dilirik baru hanya komunitas seni lukis atau sanggar-sanggar seni lainnya. Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dilakukan penelitian lebih mendalam mengenai Komunitas Studio Grafis Undiksha; awal terbentuknya komunitas Kelas Grafis Undiksha, biografi seniman dan karya-karya seniman Komunitas Kelas Grafis Undiksha, serta eksistensi Studio Grafis Undiksha dalam seni rupa Indonesia. Maka disusunlah penelitian ini berjudul “Komunitas Studio Grafis Undiksha”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1.2.1 Sejarah terbentuknya Komunitas Studio Grafis Undiksha
- 1.2.2 Eksistensi Komunitas Studio Grafis Undiksha
- 1.2.3 Teknik dan jenis grafis yang dibuat seniman Komunitas Studio Grafis Undiksha

1.2.4 Profil anggota Komunitas Studio Grafis Undiksha

1.2.5 Pameran yang pernah di adakan

1.2.6 Bagaimana pola kerjasama Komunitas Studio Grafis Undiksha

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini lebih baik dan tidak menyimpang dari hal-hal yang ingin diteliti maka variabel dalam penelitian ini perlu di batasi. Penelitian ini di khususkan pada anggota komunitas studio grafis undiksha yang masih aktif berkarya dan berpameran sampai saat ini.

1.4 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Bagaimanakah awal terbentuknya Komunitas Studio Grafis Undiksha?

1.3.2 Bagaimanakah karya dan biografi seniman “Komunitas Studio Grafis Undiksha?

1.3.3 Bagaimana eksistensi Komunitas Studio Grafis Undiksha?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1.5.1 Dapat mengetahui dan mendeskripsikan awal terbentuknya Komunitas Studio Grafis Undiksha.

- 1.5.2 Dapat mengetahui dan mendeskripsikan karya-karya seni grafis Komunitas Studio Grafis Undiksha, serta mengenal biografi seniman-seniman grafis Komunitas Studio Grafis Undiksha
- 1.5.3 Dapat mengetahui dan mendeskripsikan eksistensi Komunitas Studio Grafis Undiksha dalam dunia seni di Bali.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Untuk lembaga

Bagi lembaga penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan bahan informasi, baik sebagai materi perkuliahan atau sebagai bahan pembandingan penelitian.

1.6.2 Untuk Masyarakat

Penelitian ini sebagai tambahan informasi untuk masyarakat tentang Komunitas Studio Grafis Undiksha agar masyarakat lebih mengetahui secara mendalam karya dan senimannya.

1.6.3 Untuk Penulis

Manfaat bagi penulis yang merupakan mahasiswa untuk memperdalam ilmu tentang seni rupa khususnya Seni Grafis dan mendapatkan pengalaman dalam penelitian.