

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seni grafis (*printmaking*) adalah seni cetak mencetak, biasanya tidak hanya dilakukan dalam satu proses tetapi atau melainkan proses yang diulang-ulang bukan hanya untuk mengidealkan gambar tetapi juga untuk menggandakan gambar. Seni grafis merupakan salah satu jenis seni dua dimensi yang dikaitkan dengan metode teknik cetak mencetak yang digunakan untuk menduplikasi atau memperbesar karya seni lainnya (Kartika, 2017). Bentuk karya seni dwimatra atau dua dimensi, dicetak pada kertas, dan memanfaatkan proses cetak mencetak manual dalam penciptaan karyanya (Tanama, 2020). Seni grafis sendiri baru dikenal di Indonesia sekitar tahun 1950-an saat ini perkembangan seni grafis sudah bisa dikatakan sangat pesat perkembangannya.

Karya seni grafis memiliki 4 teknik proses pencetakan diantaranya cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring (Ramadhan, 2018). Salah satunya yaitu cetak tinggi dalam hal ini adalah teknik cukilan yang paling lekat kerap digunakan. Teknik seni grafis cetak tinggi, juga dikenal sebagai cetak relief, adalah teknik seni grafis di mana desain atau gambar dicetak dari permukaan yang lebih tinggi atau timbul yang berfungsi sebagai penghantar tinta. Keseluruhan bentuk dasar karya dibuat menggunakan proses cetak tinggi dengan linoleum yang diukir kemudian dicetak di atas kertas. Dalam menghasilkan acuan permukaan yang timbul atau menonjol dapat menghilangkan atau mencukil bagian-bagian yang tidak terkena tinta sehingga

tersisa bagian-bagian yang memang bertujuan untuk mengantarkan tinta (Luzar, 2011).

Mencermati evolusi seni grafis di Indonesia, permasalahan inferioritas seni grafis di peta seni rupa merupakan tantangan yang terus berlanjut di Indonesia. Secara konsisten seni grafis menghadapi tantangan pada inferioritas atau rendah dibandingkan dengan seni rupa. Sebenarnya dikarenakan seni grafis belum memunculkan gerakan-gerakan baru yang dinamis yang berkontribusi pada kerangka kerja yang lebih kokoh. Saat ini, seni kontemporer berkembang pesat, memungkinkan terciptanya karya seni dengan menggunakan beragam media dan teknik, yang telah memperluas kemungkinan bagi pertumbuhan seni grafis secara khusus. Beragamnya teknik dalam seni grafis memungkinkan lebih banyak pengolahan teknik dalam penciptaan karya dan membantu pencapaian ekspresi yang lebih variatif sehingga mendekatkan antara ide dengan visual. Dengan munculnya teknik digital yang kini paling populer, penemuan teknologi mengalami transformasi secara signifikan seiring dengan ditemukannya beberapa jenis seni grafis, yang memungkinkannya menghasilkan teknik mulai dari yang paling mendasar hingga yang paling rumit. Meskipun demikian, metode konvensional seperti *hand colouring* masih relevan dan menarik perhatian, terutama dalam hal pembelajaran seni grafis di sekolah, seperti yang ditunjukkan oleh penggunaan teknik tradisional yang manual berkelanjutan dalam penelitian ini.

Salah satu langkah eksplorasi dalam proses penciptaan seni grafis adalah *hand colouring*. Berdasarkan penafsiran ini bisa dikatakan perkembangan dan perspektif interdisiplin dari disiplin grafis konvensional yang cukup dekat

dengan metode proses penciptaannya dapat dilihat dalam pemahaman ini. Artinya, dengan demikian linoleum cetak tinggi dan *hand colouring* dalam penciptaan karya merupakan proses kreatif yang menggunakan teknik seni grafis bukan metode seni grafis. Pewarnaan *hand colouring* dengan cat air yang biasanya digunakan dalam lukisan, menawarkan kualitas transparan dan gradasi warna yang lembut. Ketika dipadukan dengan cetak tinggi, cat air dapat memberikan dimensi baru pada cetakan melalui efek warna yang lebih halus dan variatif serta ekspresif. Penelitian ini mengeksplorasi potensi kolaborasi antara kedua teknik ini untuk memperkaya hasil visual ekspresif karya *hand colouring* dalam seni grafis.

Penerapan menggunakan media cat air *hand colouring* memberikan tambahan referensi bagi peserta didik mampu menghasilkan pola dan desain yang ekspresif serta mengembangkan kreativitas sesuai kemampuan siswa. Membuat karya seni grafis cetak tinggi dapat dihasilkan dengan berbagai macam cukilan dan secara bebas berimajinasi. Suatu karya mengembangkan kreativitas dan permasalahan juga terjadi ketika cetak tinggi hanya didasarkan pada pedoman desain grafis konvensional, yang harus mematuhi standar dan menghasilkan karya yang umumnya tidak menarik. Dalam hal ini, karya seni grafis cetak tinggi dipandang “kurang kreatif” dan orisinal. Sesuatu karya dianggap membosankan, berarti sesuatu itu tidak menarik atau baru. Ketika terjadi kekurangan dan upaya dilakukan untuk memenuhi kebutuhan, maka lahirlah ide-ide kreatif, beragam, dan orisinal di luar ekspektasi. Di sinilah kreativitas muncul dalam situasi mendesak. Marianto, MD (2019).

Pada umumnya didalam seni grafis sendiri memiliki beberapa teknik pewarnaan contohnya menggunakan metode reduksi melalui multi blok. Akan tetapi, berbeda dengan karya siswa fase F di SMK Negeri 1 Sukasada mencoba bereksperimen penggabungan dengan menerapkan cat air diatas kertas cetak watercolor sebagai media colouring dari teknik grafis cetak tinggi. Selain penguasaan teknik, dalam penciptaan seni grafis juga dibutuhkan pengetahuan mengenai berbagai macam alat dan bahan dan tahapan-tahapan dalam proses penciptaan karya serta dapat menghasilkan visualisasi yang ekspresif, variatif dan beragam terhadap tema yang diciptakan siswa fase F di SMK Negeri 1 Sukasada.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk menulis penelitian ini mengenai “visualisasi *hand Colouring* dalam seni grafis karya siswa fase F di SMK Negeri 1 Sukasada” penulisan penelitian ini mengundang ketertarikan penulis untuk mengkaji lebih dalam. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan pandangan bagi penulis dan menjadikan referensi bagi sekolah khususnya dalam kegiatan ini diharapkan dapat terus berkembang untuk mendukung pendidikan seni yang lebih baik khususnya seni grafis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Apa saja alat dan bahan yang digunakan dalam pengkaryaan visualisasi *hand colouring* dalam seni grafis pada karya siswa fase F di SMK Negeri 1 Sukasada?

2. Bagaimana proses pembuatan karya visualisasi *hand colouring* dalam seni grafis karya siswa fase F di SMK Negeri 1 Sukasada?
3. Bagaimana hasil akhir dari karya visualisasi *hand colouring* dalam seni grafis siswa fase F di SMK Negeri 1 Sukasada?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang di harapkan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui alat dan bahan yang digunakan dalam pengkaryaan visualisasi *hand colouring* dalam seni grafis karya siswa fase F di SMK Negeri 1 Sukasada.
2. Mendeksripsikan proses penciptaan karya visualisasi *hand colouring* dalam seni grafis pada karya siswa fase F di SMK Negeri 1 Sukasada.
3. Mendeksripsikan hasil akhir visualisasi *hand colouring* dalam seni grafis pada karya siswa fase F di SMK Negeri 1 Sukasada.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi pembaca maupun beberapa pihak secara teoritus maupun secara praktis yakni:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini didasari pada penerapan proses pembelajaran yang telah dilakukan siswa kelas fase F seni lukis di SMK Negeri 1 Sukasada dalam meningkatkan wawasan pengetahuan lebih luas tentang seni grafis

linoleum serta alat dan bahan teknik grafis cetak tinggi dan proses teknik cetak tinggi seni grafis serta mampu meningkatkan kemampuan kreativitas dalam mengaplikasikan cat air pada seni grafis linoleum cetak tinggi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian tersebut yakni:

1. Bagi peserta didik,

Memberikan pengalaman dan semangat khususnya dalam praktik berkarya seni grafis, serta mampu mengetahui pengertian maupun teknik penerapannya.

2. Bagi guru,

Sebagai bahan referensi atau masukan untuk mengaplikasikan teknik dengan penguasaan berbagai media lain yang digunakan demi tercapainya kreativitas dan inovatif dalam berkarya, dan terus meningkatkan pembelajaran yang lebih baik lagi dalam penerapan proses pembelajaran yang telah dilakukan untuk kedepannya.

3. Bagi peneliti,

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk memperoleh pengalaman langsung dan penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bahan masukan untuk peneliti lanjutan berhubungan dengan topik sejenisnya.