

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penelitian tentang proses kreatif ini dikhususkan pada penciptaan lukisan kubisme dengan teknik screen printing. Screen printing dipilih sebagai subyek penelitian karena sablon sendiri merupakan suatu seni cetak saring yang sangat memasyarakat terutama dalam hal kewirausahaan, dan dalam segi kewirausahaan usaha screen printing sudah tidak lagi asing di mata masyarakat maka dari itu seni cetak saring screen printing ini merupakan seni yang umum dan mudah diterima masyarakat, oleh karena itu saya membuat seni cetak saring ini sebagai teknik karya seni lukis kubisme sebagai eksplorasi seni lukis modern

Inspirasi dalam karya penciptaan lukisan kubisme dengan menggunakan teknik screen printing ini bermula dari karya seniman Picasso yang memperlihatkan banyak karya kubisme namun ada juga karya-karya dari seniman lainnya yang menjadi inspirasi. Setelah menemukan inspirasi gaya gambar muncul ide sehingga peneliti memutuskan untuk mengambil inspirasi karya lukis kubisme dengan menggunakan teknik screen printing karena pada umumnya menggunakan kanvas sebagai media lukisnya.

Banyak media yang bisa digunakan untuk menampung hasil ekspresi diri seseorang, seperti lukisan. Media untuk melukis pun juga sudah banyak. Saat ini, ada media lukis yang sedang trend di kalangan anak muda, yakni menggunakan media kaos kaos memang bisa dijadikan media melukis sekaligus media ekspresi dengan teknik screen printing dan melukis langsung pada kaos Teknik sablon kaos memang sudah banyak digemari dan dipakai oleh banyak kalangan di Indonesia. Baik itu manual, printing atau lukis langsung.

. Diharapkan pertanggung jawaban karya saya ini mampu menjadi pertimbangan dalam pengembangan karya berikutnya dalam dunia seni rupa

khususnya seni lukis, karena hal ini masih belum tersebar luas, bisa dikarenakan beberapa factor.

Dapat dilihat dari uraian latar belakang tersebut saya menentukan pilihan dalam menciptakan karya seni lukis untuk memvisualisasikan dalam bentuk karya lukis dari benak pemikiran individu pribadi. Dalam tiap penciptaan karya seni lukis terkandung berbagai makna cerita, simbol dan struktur yang terkadang tidak bisa disampaikan lewat kata-kata melainkan lewat visual atau lewat gambar.

Maka dari itu peneliti berusaha ingin mengetahui bagaimana pengaruh teknik sablon terhadap proses pembuatan karya lukis kubisme sebagai seni lukis dan akan lebih bersifat eksploratif dalam perkembangan seni lukis Indonesia. Dengan demikian akhirnya penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul " Proses Penciptaan Karya Seni Lukis Kubisme Dengan Menggunakan Teknik *Screen Printing* Sebagai Bagian Dari Pengembangan Teknik Sablon ".

B. Batasan Masalah

1). Keilmuan Penciptaan Karya

a). Screen printing

Screen Printing mempergunakan alat-alat yang serba sederhana berarti modal yang dibutuhkan juga sedikit, maka dari itu usaha ini mulai populer di kalangan masyarakat usahawan. Modal pertama untuk membuka usaha ini relatif kecil jika dibandingkan usaha lainnya (misalnya dengan percetakan) (Herry Basir 7:1986).

Kutipan di atas bisa disimpulkan bahwa modal dan alat yang dipergunakan untuk screen printing lebih bisa dijangkau oleh masyarakat. ada beberapa keuntungan dari teknik ini salah satunya adalah dengan alat-alat yang sangat sederhana sekali (tanpa mesin) kita dapat mencap. Kesimpulan sementara yang dapat saya babarkan adalah bahwa screen printing itu adalah usaha yang sangat menguntungkan berhubung lapangan usaha yang luas sekali dan alat-alat yang dipergunakan serba sederhana.

b). Industri kreatif

Industri yaitu suatu usaha, proses atau kegiatan pengolahan bahan baku baik bahan mentah ataupun bahan setengah jadi agar menjadi barang yang bernilai ekonomis lebih tinggi dan bermanfaat bagi masyarakat. Industri ada berbagai macam salah satunya ialah industri kreatif. Industri kreatif adalah industri yang mengandalkan keterampilan, talenta dan kreativitas yang berpotensi dalam emningkatkan kesejahteraan. (Simatupang : 2007).

Definisi industri kreatif yang lain yaitu industri yang berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas dan bakat individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. industri ini berfokus untuk memberdayakan daya cipta dan daya kreasi suatu individu. (Departemen Perdagangan RI : 2009)

2). Keilmuan Seni Rupa

a). Seni lukis

Seni Lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar. Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan imaji tertentu kepada media yang digunakan.

b).Kubisme

Kubisme, yang menerjemahkan citra realistik kedalam bentuk abstrak dengan meleburkan kedalam bentuk siku-siku serta bidang-bidang yang tersusun berimpitan, merupakan pencapaian bersama seniman Spanyol Pablo Picasso.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penciptakan karya lukis kubisme dengan menggunakan teknik screen printing sebagai bagian dari pengembangan teknik sablon ?
2. Bagaimana hasil karya lukis kubisme dengan menggunakan teknik screen printing sebagai bagian dari pengembangan teknik sablon ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses penciptakan karya lukis kubisme dengan menggunakan teknik screen printing sebagai bagian dari pengembangan teknik sablon
2. Mengetahui perbandingan hasil karya lukis kubisme dengan menggunakan teknik screen printing sebagai bagian dari pengembangan teknik sablon

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penulisan diharapkan bermanfaat bagi diri sendiri atau bagi orang lain khususnya jurusan seni rupa:.

1. Karya tulis yang telah diselesaikan bisa dikaji ulang agar didalam pembuatan karya selanjutnya bisa lebih meningkat dan lebih baik.
2. Dapat digunakan sebagai bahan pustakan dan wacana untuk menambah pengetahuan tentang eksplorasi seni lukis.
3. Dapat digunakan untuk refrensi mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya khususnya bagi mahasiswa jurusan seni rupa.
4. Dengan adanya penulisan ini dan penelitian karya ini diharapkan akan memotivasi pembaca, penikmat seni dan mahasiswa jurusan seni rupa untuk lebih beracuan dalam menciptakan karya dan lebih eksploratif.
5. Dapat menambah wawasan masyarakat dalam apresiasi tentang karya seni lukis.
6. Menambah ilmu dan wawasan kepada masyarakat tentang eksplorasi karya seni lukis menggunakan teknik screen printing.

F. Definisi Istilah

Agar permasalahan penelitian tidak terlalu luas, maka penulis membatasi istilah sesuai dengan judul yang diangkat, yaitu: " Proses Penciptaan Karya Seni Lukis Kubisme Dengan Menggunakan Teknik *Screen Printing* Sebagai Bagian Dari Pengembangan Teknik Sablon ".

1. Pencipta : Yang menciptakan (mengadakan, menjadikan, membuat,)
2. Karya : Hasil suatu perbuatan.
3. Kubisme : Bentuk permulaan seni abstrak (tentang seni lukis), mengutamakan pemecahan bentuk menjadi bidang bersiku-siku dan berhimpitan, kemudian disusun kembali.
4. Sablon : Suatu jenis percetakan yang menggunakan teknik cetak saring atau screen printing.
5. Screen Printing : Cara pencapan yang dapat menarik keuntungan sebesar-besarnya dengan mempergunakan alat-alat yang serba sederhana.