

ANALISIS KARYA SENI GRAFIS CUKIL ANAK PUNK KAMPUNG SENI SIDOARJO PERIODE 2018-2020

Moch. Khamdan Lia Mashuri, Ika Ismurdiyahwati,

mochkhamdanlm@gmail.com, ika@unipasby.ac.id

Program Studi Pendidikan Seni Rupa , Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ABSTRAK

Komunitas Delta Punk Art Sidoarjo adalah komunitas anak-anak punk yang tinggal di Sanggar Ruang Kita di Kampung Seni Sidoarjo. Komunitas Seni Delta Punk menghasilkan karya seperti tato, sablon, dan ukiran kayu. Saat ini yang masih dipertahankan komunitas ini adalah seni grafis cukil. Woodcut merupakan seni grafis yang masih menjadi favorit para seniman karena memiliki nilai ekonomis, estetis dan memiliki ciri khas tersendiri yang tidak dapat dimiliki oleh teknik cetak yang menggunakan teknologi canggih. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin menggali lebih dalam analisis terhadap karya seni grafis punk art kampung Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah tentang analisis elemen grafis dan elemen estetika menurut DeWitt H. Parker, kreasi yang dianalisis adalah 3 kreasi dengan periode 2018-2020.

Kata Kunci : Seni Grafis, Ukiran Kayu, Estetika, Kampung Seni Sidoarjo

ABSTRACT

The Delta Punk Art Sidoarjo community is a community of punk children who live in Sanggar Ruang Kita in Sidoarjo Art Village. The Delta Punk Art Community produces works such as tattoos, screen printing, and woodcuts. Currently, what this community still maintains is cukil graphic art. Woodcut is a graphic art that is still the favorite of artist because it has economic, aesthetic value and has its own characteristics that printing techniques that use advanced technology cannot have. Based on this, the researcher wants to dig deeper into the analysis of the graphic art work of the punk art village of Sidoarjo. The research method used in this research is descriptive qualitative. Data obtained through observation, interviews, and documentation. Then the data analysis techniques used include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study are about the analysis of graphic elements and aesthetic elements according to DeWitt H. Parker, the creations analyzed were 3 creations with the period 2018-2020.

Keywords: Graphic art, Woodcut, Aesthetics, Sidoarjo Art Village

PENDAHULUAN

Punk secara etimologis berasal dari bahasa Inggris yang berarti “*Public United not Kindom*” setelah itu disingkat menjadi P.U.N.K, dalam bahasa Indonesia berarti sebuah komunitas diluar pemerintahan. Pada saat tahun 60-an *Punk* muncul untuk pertama kalinya di Inggris. Kemudian pada tahun 1990-an dengan adanya kemajuan media elektronik maka keberadaan komunitas anak *punk* mulai populer di kalangan dunia bahkan asia termasuk Indonesia (Setyanto, 2015). Tak terkecuali di Sidoarjo juga ada komunitas anak *punk* yang bernama Delta *Punk Art* Sidoarjo.

Dikutip dari *Times* Indonesia anak *punk* yang ada di Sidoarjo perlu dikumpulkan karena mereka memiliki kreativitas yang baik terutama di bidang seni yang perlu di bina dan juga didukung. Pada awal berdirinya komunitas Delta *Punk Art* mereka tidak memiliki tempat untuk berkumpul dan sering diusir oleh warga ataupun Satpol PP. Kemudian pada tahun 2018 salah satu warga Kampung Seni Sidoarjo bernama Mahmud Yunus Alwilly, atau akrab dipanggil Om.Willy menawari mereka tempat tinggal dan membangun salah satu tempat yang dinamakan Sanggar Ruang Kita yang berlokasi di Kampung Seni Perumahan Pondok Mutiara Desa Banjar Bendo Kec.Sidoarjo

Kab.Sidoarjo. Ruang Kita adalah sebuah sanggar untuk berkreasi dan juga menjadi tempat tinggal komunitas Delta *Punk Art*. Dinamakan Ruang Kita karena selain untuk aktivitas produksi karya seni, sanggar tersebut juga menjadi tempat belajar bagi siapapun yang tertarik dengan kegiatan kesenian. Dengan kata. lain siapapun bisa menjadikan sanggar itu sebagai arenanya untuk berkreasi.

Sanggar Ruang Kita juga dibentuk dengan tujuan untuk memfasilitasi kegiatan kesenian yang dilakukan oleh anak *punk*. Untuk menghilangkan stigma negatif masyarakat tentang anak *punk*, maka komunitas Delta *Punk Art* Sidoarjo menunjukkan kekreatifitasan mereka melalui karya seni yang dibuat, salah satunya adalah karya seni grafis yang dibuat dengan teknik cukil kayu.

Seni cukil lebih identik dan juga dikenal pada anak-anak *punk* yang diawali oleh komunitas Taring Padi Yogyakarta, sebagai cikal bakal perkenalan seni cukil kepada masyarakat, kemudian seni ini di populerkan oleh kelompok musik Marjinal melalui komunitas Taring Babi yang berada di Jakarta. Berawal dari komunitas anak-anak *punk* seni cukil juga menjadi media pengungkapan isi hati bertema kritik dan sebagai sarana penampung apresiasi pemikiran mereka.

Di kota besar di Indonesia pasti memiliki komunitas anak *punk*, namun beberapa dari itu yang berminat untuk mempelajari dan berkesenian cukil, khususnya di Sidoarjo ini komunitas yang mengatasnamakan dirinya *Delta Punk Art* mereka masih mempertahankan seni cukil ini. Selain itu, mereka melakukan kegiatan lain seperti jasa *tatto*, dan sablon kaos. Mereka memperoleh ilmu seni cukil, sablon dan *tatto* dari perjalanan panjang dari satu daerah ke daerah lain dan kembali ke Sidoarjo dengan membawa ilmu keterampilan itu untuk menunjang perekonomian mereka.

Saat ini karya seni yang masih dipertahankan eksistensinya di Kampung Seni adalah karya seni cukil anak *punk*. Karya seni ini merupakan salah satu teknik awal dalam pembuatan sablon, namun banyak ditinggalkan karena efektifitasnya. Cukil kayu merupakan suatu karya yang memiliki berbagai macam fungsi seperti untuk poster, hiasan pada dinding, hingga dapat dicetak pada kaos. Hingga sekarang cukil kayu merupakan seni grafis yang masih populer di kalangan masyarakat meskipun teknik cetak saat ini telah maju karena perkembangan jaman teknologi, namun teknik cukil masih menjadi primadona seniman karena memiliki nilai ekonomis, estetik dan memiliki ciri khas tersendiri yang tidak bisa dimiliki

oleh teknik cetak yang menggunakan teknologi canggih.

Berdasarkan pemikiran yang ada diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Karya Seni Grafis Cukil Anak *Punk* Kampung Seni Sidoarjo Periode 2018-2020”. Karya seni tersebut dianalisis baik dari segi unsur-unsur visual dsain grafis serta nilai estetikanya

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2015) metodologi penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk menghasilkan sebuah data dengan maksud dan fungsi tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah data berupa kata-kata atau kalimat baik tertulis maupun lisan dari informan. Sumber data yang diperoleh dari informan yaitu berupa foto, rekaman suara dan catatan. Para informan pada penelitian ini yaitu Enang bermur 28 tahun dan juga Roy yang berumur 30 Tahun dimana keduanya merupakan seniman karya seni grafis di Kampung Seni Sidoarjo. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Susanto (2002) kata Grafis berasal dari bahasa Yunani yang bermakna menulis atau menggambar. Seni grafis merupakan bentuk transformasi gambar yang dicetak secara manual menggunakan bahan tertentu, dengan tujuan memperoleh banyak karya tetapi minimal menghasilkan dua cetakan. Sedangkan menurut Nooryan (2008) karya seni grafis merupakan teknik mencetak dimana pembuatannya masih konvensional, hasilnya memiliki nilai estetika serta memiliki kegunaan hanya sebagai seni. Seni grafis memiliki banyak teknik seperti cetak tinggi (cukil kayu), cetak dalam (*etsa, drypoint, aquatint*), cetak datar (*planographic*), dan cetak saring (sablun). Seni grafis cukil anak *punk* Kampung Seni Sidoarjo ini merupakan seni grafis yang menggunakan teknik cukil kayu, menggunakan media papan yang dicukil atau dilubangi kemudian di roll menggunakan cat lalu di press. Karya seni grafis anak *punk* merupakan media curahan hati dan juga ladang kreatifitas jiwa pemberontak mereka, serta karya tersebut juga mengubah pandangan masyarakat yang mempunyai pemikiran buruk mengenai anak *punk* yang berpenampilan seram, badan penuh tato dan berciri khas rambut *Mohawk*.

Pada pembahasan ini peneliti menjabarkan ulang melalui teks. Karya yang dianalisis sebanyak 3 karya mulai dari periode 2018-2020. Karya-karya tersebut dianalisis baik dari segi unsur visual seni grafis yang meliputi garis, warna, tekstur, bidang. Dan juga dianalisis unsur estetikanya menurut teori DeWitt H.Parker yang meliputi *The principle of organic unity* (asas kesatuan), *The principle of theme* (asas tema), *The principle of balance* (asas keseimbangan), *The principle of hierarchy* (asas tata jenjang).

a. Analisis Karya Seni Grafis Cukil I



Gambar 1. Logo Delta *Punk* karya seni grafis cukil tahun 2018

Analisis desain grafis yang pertama yaitu garis, pada karya cukil ini didominasi garis lengkung namun terlihat kaku, garis yang ada pada karya tersebut sangat menonjol sebagai pendukung objek. Kedua, yaitu warna pada karya logo *delta punk* warna yang dipilih adalah warna kontras dimana warna objek di

dominasi warna terang dan warna latar pada karya ini cenderung gelap. Ketiga, yaitu tekstur pada karya ini cenderung rata, kemudian media yang digunakan adalah kertas. Keempat, yaitu bidang didalam objek terdapat gelap terang sebuah bidang namun pada karya ini masih sangat terlihat kaku, dan tidak ada gradiasi warna yang pas. Analisis unsur estetika pada karya ini pertama asas kesatuan, pada karya ini didominasi bentuk tangan mengepal dan juga didukung oleh lingkaran padi kemudian dibelakang terdapat nama komunitas. Kedua asas tema, pada karya ini terdapat pemusatan pada bentuk tangan yang menandakan bahwa komunitas ini memang mengunggulkan karya cukil dan didukung oleh bentuk lingkaran padi yang menurut mereka simbol kesejahteraan. Ketiga asas keseimbangan, pada karya seni grafis logo delta punk terdapat garis lengkung yang kaku, warna yang kontras, bentuk yang menonjol sehingga perpaduan pada karya ini terlihat enak dilihat. Keempat asas tata jenjang, karya ini menonjolkan bentuk tangan, didukung bentuk padi, dan juga warna objek yang kontras dengan latar belakang.

a. Analisis Karya Seni Grafis Cukil II

Analisis unsur-unsur desain grafis yang kedua pada karya berjudul Memayu Hayuning Bawono. Pertama, garis pada karya ini sangat menonjol terutama pada latar belakang di dominasi garis lengkung dan objek pada karya ini juga terbentuk oleh garis lengkung yang luwes dan tidak kaku. Kedua, warna pada karya ini kontras namun terlihat halus dan berkarakter berbeda pada karya sebelumnya. Ketiga, tekstur pada karya ini rata karena media yang digunakan juga dari kertas. Keempat, bidang pada karya ini menonjol pada bentuk gunung yang di dukung oleh latar berkarakter ditambah dengan simbol-simbol. Analisis unsur estetik yang pertama asas kesatuan, terdapat beberapa unsur-unsur dan termasuk sudah lengkap, pada karya ini didominasi oleh garis, bentuk dan bidang. Kedua asas tema, pada karya ini terdapat bentuk gunung wayang yang terlihat menonjol daripada bentuk-bentuk yang lain. Bentuk ini menyimbolkan pohon hayat dan juga keseimbangan kehidupan terdapat latar bergaris putus-putus sebagai unsur pendukung. Ketiga asas keseimbangan, pada karya ini bentuk gunung terlihat menonjol namun di dukung oleh bentuk

Gambar 2. Memayu Hayuning Bawono karya seni grafis cukil tahun 2019



burung disamping kanan kiri objek gunung dan juga ditambah oleh tulisan *memayuhawuning bawono*. Keempat asas tata jenjang, pada karya ini terlihat gunung wayang yang menonjol yang merupakan simbol kehidupan dan juga keseimbangan didukung adanya tulisan *memayu hayuning bawono*.

a. Analisis Karya Seni Grafis Cukil III



Gambar 3. Pramoedya Ananta Noer karya seni grafis cukil tahun 2020

Analisis unsur-unsur desain grafis pada karya ketiga berjudul Pramoedya Ananta Noer yang pertama, garis pada karya seni grafis ini identik dengan garis, garis sangat dominan pada karya seni ini sebagai komponen utama. Kedua, warna pada karya seni ini sengaja dipilih oleh seniman agar menimbulkan kontras pada media kertas ataupun kaos polos dan juga lebih elegan. Ketiga, tekstur karya cenderung rata sesuai dengan media yang diterapkan yaitu media kertas. Keempat, bidang pada karya ini adalah

bidang datar dua dimensi.

Analisis unsur estetika pada karya ini pertama asas kesatuan, sebagai karya seni dua dimensi karya cukil ini berbentuk persegi panjang, karya cukil ini mempunyai banyak unsur utama dan juga pendukung terutama yang menonjol adalah garis. Kedua asas tema, pada karya seni cukil bertema potret diri Pramoedya Ananta Noer salah satu bentuk kekaguman seniman kepada sosok penyair, karya ini didominasi oleh garis lengkung pada *outline* dan juga bentuk detail wajah. Ketiga asas keseimbangan, karya ini gelap terangnya sangat diperhitungkan secara matang sehingga menghasilkan karya hitam putih yang indah. Objek karya pada seni cukil diletakkan sedikit kesamping supaya ada ruang kosong. Keempat asas tata jenjang, pada karya tersebut terdapat penonjolan unsur yaitu garis lengkung pembentuk dan pendetailan bentuk karya tersebut, warna pada karya ini dipilih warna kontras dengan latar bertujuan agar karya tersebut terlihat lebih jelas.

KESIMPULAN

Karya yang ditampilkan komunitas Delta Punk Art secara visual memiliki unsur-unsur seni grafis dan estetika menurut DeWitt H.Parker, dalam mewujudkan karya seni grafis, objek berwarna kontras dengan latar belakang dari karya tersebut. Objek utama karya

sebagai pusat perhatian, objek lainnya sebagai pendukung diberi warna kontras dan banyak dihasilkan dari gradasi warna. Secara visual karya seni grafis komunitas Delta *Punk Art* memiliki perbedaan gaya garis dan juga bentuk setiap tahunnya, perubahan gaya dan bentuk yang semakin lues membuktikan bahwa karya seni cukil grafis anak *punk* Kampung Seni Sidoarjo semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Setyanto, Daniar Wikan. 2015. *Makna dan Ideologi Punk*. Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia Vol.01 No.02.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Susanto, Mikke. 2002. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- Nooryan. 2008. *Bahari, Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.