AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat
p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984
Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.
https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i2.1158

FASHIONABLE SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Siti Nurhaslina & Ariusmedi
Universitas Negeri Padang
nurhaslinasiti789@gmail.com ; ariusmedi3@gmail.com

Abstract

The purpose of making this work is to visualize the negative impact of fashionable so that people know about the current trends that affect a person's life a lot in the form of graphic artwork u sing the Stencil Print technique. The creation method in this final work is carried out in stages, starting from the preparation stage, the elaboration stage, the synthesis stage, then the realization of the concept and finally the completion or finishing stage of the work. Ten works of graphic art using the stencil print method with a size of 50 x 40 cm with the titles "Obsession", "Beauty", "Addiction", "Wrong Direction", "Sacrifice", "Shouldn't", "Royal", " Free association", "Aggression", "Update.

Keywords: Fashion, Fashionable, Graphic, Stencil Print, Serigraphy

Abstrak: Tujuan pembuatan karya ini adalah untuk memvisualisasikan dampak negatif *fashionable* agar diketahui oleh masyarakat tentang trend yang kekinian yang banyak mempengaruhi hidup seseorang dalam bentuk karya seni grafis dengan teknik *Stencil Print*. Metode penciptaan pada karya akhir ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahapan persiapan, tahapan elaborasi, tahapan sintesis, kemudian realisasi konsep dan terakhir tahapan penyelesaian atau *finishing* karya. Sepuluh karya seni grafis menggunakan metode stencil print dengan ukuran 50 x 40 cm dengan judul karya, "Obsesi", "Kecantikan", "Kecanduan", "Salah Arah", "Pengorbanan", "Tidak Seharusnya", "Royal", "Pergaulan Bebas", "Agresi", "Update.

Kata Kunci: Fashion, Fashionable, Grafis, Stencil Print, Serigrafi

Jurnal Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Fashion merupakan salah satu hal penting yang tidak bisa lepas dari penampilan dan gaya hidup sehari-hari. Hal-hal seperti pakaian dan aksesoris yang dikenakan bukan sekedar penutup tubuh dan hiasan, *fashion* juga menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan identitas diri. *Fashionable* merupakan mode yang terkini dan diikuti oleh beberapa kelompok. Melihat kehidupan masyarakat pada saat ini, *fashionable* sangat mempengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan di setiap negara, salah satunya masyarakat Indonesia adalah masyarakat konsumtif. Di zaman yang makin kian maju, masyarakat Indonesia selalu mengikuti perkembangan trend dan mode terkini, walaupun terkadang *trend* tersebut sangat tidak mudah untuk didapatkan, pada akhirnya masyarakat Indonesia mengorbankan apa saja untuk memenuhi keinginan akan *trend* tersebut.

Dari uraian diatas penulis tertarik untuk mengangkat dampak negatif dari *fashionable* sebagai karya akhir seni grafis, karena seni grafis merupakan salah satu karya seni yang diolah dengan berbagai macam teknik dengan proses cetak mencetak yang bisa dilipat gandakan menjadi beberapa edisi yang dianggap orisinil. Penciptaan karya akhir ini penulis lakukan dengan metode *stencil print* karena penulis ingin mengmbangkan kembali seni grafis kepada masyarakat khususnya dengan metode stencil print. Oleh karena itu penulis membuat karya akhir dengan judul karya **"***Fashionable* Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis".

Perkembangan dari *fashion* dan gaya hidup di era modern ini melahirkan sebuah kata yaitu *Fashionable* yang berarti modern. Menurut novita yang penulis kutip dalam sebuah blog ternama di : https://novitataslim.wordpress.com/2016/04/19/pengertian-fashionable/ menyatakan: "*Fashionable* adalah mode trampil untuk sesuatu yang trend saat ini dalam berpenampilan yang modern. *Fashionable* dibagi menjadi 3 yaitu

a. *The top Fashion*

Mode trampil untuk bagian atas yang trend, diantaranya rambut, make up.

b. *The center Fashion*

Mode trampil bagian tengah yang trend, diantaranya pakaian, *underwear, accessories.*

c. *The botton Fashion*

Mode trampil bagian bawah yang trend, diantaranya sepatu, sandal, *accessories.*

Dampak yang mempengaruhi gaya hidup seseorang dapat dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh individu, seperti kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan atau mempergunakan barang-barang serta bagaimana mengisi waktu dan memakai uang. Masyarakat

menghamburkan uangnya demi mengejar *fashion* yang sedang berkembang seperti tas, baju, celana, jaket, sepatu, dan sebagainya yang bermerek dan sangat mahal. Hal itu hanya akan membuat menjadi konsumtif dan boros. Dampak dari *fashion* seperti mengesampingkan kebutuhan pokok sampai menghalalkan segala cara demi mendapatkan keinginan hidup glamor sehingga membuat ilangnya akal sehat.

Karya akhir ini menggambarkan masalah *fashion* atau gaya hidup yang banyak terjadi dalam lingkungan sekitar, karena sangat menarik bagi penulis untuk dipahami, dan dijadikan sebuah karya akhir serta adanya keinginan penulis untuk mempelajari dan menambah pengetahuan tentang gaya hidup pada era modern ini.

Berdasarkan uraian di atas tujuan karya akhir ini adalah memvisualisasikan konsep penciptaan karya seni grafis bentuk *Fashionable* sebagai Sumber inspirasi.

METODE

Konsep Penciptaan

1. Seni Rupa

   Pengertian seni rupa menurut Sugianto, dkk (dalam Era, 2020:24) adalah mendefinisikan seni visual sebagai "ekspresi ide atau perasaan yang estetik dan bermakna, diwujudkan dengan titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur dan gelap terang, yang ditetapkan menurut prinsip-prinsip tertentu".

2. Seni Grafis

   Syafii dalam Budiwirman (2012:74), mengatakan bahwa seni grafis tergolong pada seni rupa dua dimensi sebagaimana dalam lukisan, namun memiliki kelebihan dimana dalam karya seni grafis dapat dibuat karya yang berulang, dengan kata lain memungkinkan melakukan pelipat gandaan karya. Budiwirman dan Irwan (1998:3) mengemukakan bahwa ada 4 (empat) macam teknik dalam seni grafis antaranya:

a. Relief Print

Relief print merupakan sebuah cabang seni grafis yang keadaan permukaan klise apabila diperhatikan akan terlihat tinggi dan rendah. Pigmen atau warna terletak pada bagian yang tinggi atau menonjol dan bagian tersebut sebagai penghasil gambar yang tercetak.

b. *Intaglio Print*

Intaglio print merupakan salah satu jenis seni grafis yang keadaan permukaan klise juga terdapat tinggi rendah. Warna terletak atau tertampung pada bagian yang rendah, dan bagian yang rendah ini disebut relung-relung garis yang menghasilkan gambar.

c. *Planography Print*

Permukaan klise pada *planography* ini dalam keadaan datar atau *flat*. Warna terletak pada bagian yang dapat menghisapnya. Bidang yang dapat menghisap tinta disebut sebagai penghasil gambar.

d. *Serigraphy*

Stencil Print adalah jenis cetakan menggunakan klise dengan keadaan berlubang–lubang tempat berlalunya pigmen, akibat tekanan pada tinta tersebut mengenai bidang yang ada di bawah klise. *Stencil Print* juga dapat diartikan sebagai "cetak tembus" (Budiwirman 2012:165).

Menurut Budiwirman (2012:167-168) ada jenis-jenis *stencil print* berdasarkan klisenya yaitu sebagai berikut:

1) Klise Dalam Keadaan Tidak Berlubang Untuk memperoleh lubang sebagai pola maka harus digores atau dipotong (*cut out*) dengan pisau dan biasanya disebut dengan cut out stencil print. Teknik ini banyak dijumpai seperti pembuatan angka- angka atau huruf untuk mebel sekolah/kantor, pada kotak pembungkus dalam bidang industri. Teknik ini juga digunakan pada pembuatan ornamen ditembok dengan motif berulang-ulang. Umumnya warna yang digunakan berupa pasta maupun dalam keadaan encer dengan cara dipercik/spray.

2) Klise Berupa Lembaran Kasa Bahan yang digunakan merupakan sutera (*silk*). Oleh karena klise ini berlubang-lubang, maka diusahakan menutup bidang-bidang yang tidak diinginkan dengan menggunakan bahan gelanthine / ulano / diazol / bremol. Jenis ini biasa disebut Silk Screen Print. Teknik ini sangat berhasil sebagai alat reproduksi graphic dan kegunaannya cukup besar di dalam industri modern yang bersifat komersial. Pigmen yang digunakan untuk silk screen print ini berupa pasta/kental.

Penciptaan Karya

Dalam mewujudkan karya penulis melakukan beberapa tahapan yaitu:persipan melakukan pengamatan, elaborasi mencari referensi dari buku, internet dan studi lapangan, sintetis menetapkan ide-ide / gagasan pokok dalam berkarya yaitu mengungkapkan visual dampak negatif *fashionable* dalam karya seni grafis, realisasi konsep dan penyelesaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya 1



"Obsesi" 2023 (50 x 40 cm)

Stencil Print

Karya Pertama dengan judul "Obsesi" memvisualisasikan seorang wanita yang sangat terobsesi dengan lipstik yang menjadi salah satu benda yang wajib ada dan wajib digunakan untuk tampilan diwajahnya, setiap ada lipstik keluaran baru harus ada dan tidak boleh sampai terlewatkan. Obsesi yang berlebihan akan berdampak memicu perubahan mood, mengganggu aktivitas sehari-hari dan mempengaruhi pikiran, misalnya seperti takut kehilangan dan tidak boleh terlepas dari genggamannya.

Karya 2



"Kecantikan" 2023 (50 x 40 cm)

Stencil Print

Karya kedua dengan judul "Kecantikan" memvisualisasikan tentang seorang wanita yang menikmati uangnya dengan hanya mempercantik dirinya agar tampilannya selalu awet muda, tidak memikirkan kearah sisi lainnya seperti menggunakan uangnya untuk bersedekah, menabung dan tidak boros. Uang memang bisa merubah hidup semakin sempurna, tetapi uang juga bisa membuat keadaan menjadi buruk dan terpuruk sewaktu-waktu. Karena uang, wanita tersebut bisa berubah menjadi pribadi yang lain.

Karya 3



"Kecanduan" 2023 (50 x 40 cm)

Stencil Print

Karya ketiga dengan judul "Kecanduan" memvisualisasikan tentang seorang wanita yang sedang memilih membeli baju di online shop diaplikasi handphone, dengan adanya

handphone membuat wanita tersebut mudah untuk berbelanja, yang berdampak buruk seperti menjadi kecanduan dalam membeli sehingga menjadi boros akan hal itu.

Karya 4



" Salah Arah" 2023 (50 x 40 cm)

Stencil Print

Karya keempat dengan judul "Salah Arah" memvisualisasikan seorang wanita yang menginginkan handphone untuk bergaya mempunyai barang mewah yang mengikuti kalangan atas, tetapi cara mendapatkannya salah, tidak dari hasil kerja keras melainkan dengan cara yang tidak halal, oleh karena itu diborgol karena perbuatannnya.

Karya 5



"Pengorbanan" 2023 (50 x 40 cm)

Stencil Print

Karya kelima dengan judul "Pengorbanan" memvisualisasikan gambaran seorang wanita yang seharusnya mengenakan pakaiam tertutup, tetapi dia mengenakan pakaian yang

terbuka sehingga dicap jelek oleh masyarakat dan penutup mata dan telinga digunakan agar tidak melihat dan mendengar apa yang dibicarakan masyarkat tentang baju yang dipakainya. Sebenarnya dia terpaksa mengenakan pakaian tersebut karena tuntutan dari profesi untuk tampil agar terlihat menarik dan cantik.

Karya 6



"Tidak Seharusnya" 2023 (50 x 40 cm)

Stencil Print

Karya keenam dengan judul " Tidak Seharusnya" memvisualisasikan seorang wanita yang ingin berpenampilan gaya keren dengan merokok. Pada bagian wajah sebelah kiri terlihat cantik dan memakai kacamata hitam dan bibir yang bewarna merah yang sedang menghisap rokok. Sedangkan wajah sebelah kanan penulis menampilkan tengkorak yang merupakan dampak negatif dari rokok tersebut. Alangkah baiknya seorang wanita berpenampilan dengan anggun dan tidak meniru gaya seperti pria.

Karya 7



"Royal" 2023 (50 X 40 cm)

Stencil Print

Karya ketujuh dengan judul "Royal" memvisualisasikan tentang seorang wanita yang membeli semua barang yang diinginkan tanpa berpikir panjang, apakah barang tersebut sangat diperlukan atau tidak. Sifat royal yang dimiliki wanita ini akan berdampak buruk bagi dirinya karena sesuatu yang berlebihan itu pasti tidak akan baik, seharusnya wanita ini membeli barang untuk kebutuhannya sesuai yang diperlukan saja

Karya 8



"Pergaulan Bebas" 2023 (50 x 40 cm)

Stencil Print

Karya kedelapan dengan judul "Pergaulan Bebas" memvisualisasikan wanita yang sudah salah pergaulan, merokok sambil minum-minum dan gaya berpakaiannya sedikit terbuka yang mengenakan aksesoris dua gelang, dua cincin, dan dua kalung yang mengikuti gaya *fashion* barat.

Karya 9



"Agresi" 2023 (50 x 40 cm)

Stencil Print

Karya kesembilan dengan judul "Agresi" memvisualisasikan tentang seorang wanita yang frustasi, emosi dan meminta berhenti terhadap perlakuan dari teman-temannya yang dapat menyakiti dirinya. seorang wanita yang tidak tahu akan trend dan penampilannya tidak fashionable, sehingga dijauhi dan dibenci oleh teman-temannya. Karena dizaman sekarang banyak orang yang menganggap bahwa penampilan merupakan suatu hal yang penting dan kebanyakan orang menilai bagaimana orang tersebut hanya dari pakaian/penampilannya saja.

Karya 10



"Update" 2023 (50 x 40 cm)

Stencil Print

Karya kesepuluh dengan judul " Update" memvisualisasikan seorang wanita yang mengupdate outfit yang dikenakannya pada hari ini disosial media, wanita ini selalu memposting apa yang dikenakan setiap harinya. Hal ini bisa berdampak buruk karena tidak semua hal harus diberitahukan kepada semua orang, ada orang yang akan menyukai dan mengikuti apa yang dikenakan dan gaya berpakaiannya. Ada juga yang berpikir dan menilai hal itu berlebihan dan menyebutnya dengan sifat riya yang selalu suka pamer apa yang dia kenakan.

KESIMPULAN

Dalam penciptaan karya akhir ini, penulis mengangkat permasalahan tentang dampak negatif *fashionable. Fashion* merupakan salah satu hal penting yang tidak bisa lepas dari penampilan dan gaya hidup sehari-hari. Hal-hal seperti pakaian dan aksesoris yang dikenakan bukan sekedar penutup tubuh dan hiasan, *fashion* juga menjadi alat komunikasi untuk

menyampaikan identitas diri. Sedangkan *Fashionable* merupakan gaya hidup modern (*Lifestyle*). Gaya hidup adalah gambaran perilaku, pola dan cara hidup yang menggambarkan kegiatan dan minat seseorang dan bagaimana mereka menggambarkan diri untuk membedakan status simbol sosial. Dalam Proses pembuatan karya penulis mengalami kesulitan dalam memberikan warna pada cetakan karena warna menyebar keluar pola klise pada saat klise di angkat setelah di cetak. Namun setelah melakukan bimbingan masalah tersebut dapat diselesaikan.

Penulis menggarap sepuluh karya dengan masing-masing karya memiliki dua cetakan yang orisinil dengan menggunakan metode *stencil print* dengan ukuran 50x40 cm dengan judul karya ”Obsesi”, ”Kecantikan”, “Kecanduan”, “Salah Arah”, “Pengorbanan”, “ Tidak seharusnya”, “Royal”, “Pergaulan Bebas”, “Agresi”, “Update”. Dari sepuluh karya ini dalam posisi potret.

DAFTAR PUSTAKA

Budiwirman. 2012. Seni, Seni Grafis, dan Aplikasinya dalam Pendidikan. Padang: UNP Press Padang.

..... & Irwan. 1998. Seni Grafis: Sebuah Tinjauan. Padang: Institut Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan

https://novitataslim.wordpress.com/2016/04/19/pengertian-fashionable/ (diakses 12 Juni 2022)

Wardi, Era. 2020. “*Fashionable Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Karya Seni Grafis”. Skripsi*. Padang: UNP