

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I.1 Latar Belakang**

Ilustrasi merupakan gambar yang bertujuan untuk menjelaskan sebuah informasi dengan memberi pesan melalui bentuk *visual*. Inti dari langkah awal ilustrasi adalah pemikiran dan konsep untuk menjadi dasar apa yang ingin disampaikan gambar. Ilustrasi berperan membangun pemahaman makna suatu tulisan dengan gambar. Martha Thoma dalam Sofyan (1994, h. 171) “Ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa”.

Dalam penyampaian pesan, teknik cetak berperan besar sebagai sarana dalam menyebarkan pesan kepada khalayak yang berfungsi untuk menggandakan isi pesan agar pesan yang dikomunikasikan sampai dengan sempurna. Media yang digunakan dalam pengerjaan teknik cetak terdapat berbagai macam jenisnya seperti kayu, karet lino, baja, tembaga dan logam.

*Engraving* merupakan jejak awal lahirnya sejarah ilustrasi dan percetakan pada masa modern dengan memindahkan rancangan gambar pada permukaan yang kuat dan rata seperti tembaga dan logam melalui pemotongan alur kedalamnya untuk mencetak gambar di atas kertas. Hind M. Arthur (1963, h. 1) “*Engraving* secara menyeluruh didefinisikan sebagai seni menggambar atau tulisan pada substansi dengan cara menorehkan garis”.

Belanda membawa pengaruh besar dalam kehadiran *engraving* di Indonesia karena pada masa pemerintahannya, beberapa seniman ditunjuk untuk melakukan studi ilustrasi di Indonesia untuk mendokumentasikan keindahan negara Indonesia yang kemudian dituangkan dalam lukisan yang mengangkat tema romantis dan teknik cetak seperti ukiran kayu dan litografi yang dikenal sebagai *hindia* yang mempesona (Gumilar, G, 2010, h.4).

Perkembangan *engraving* pada dunia ilustrasi menjadi sebuah gaya yang memiliki daya tarik tersendiri karena proses pembuatannya yang membutuhkan ketelitian dalam menghasilkan sebuah karya sehingga memiliki harga jual dan nilai yang tinggi. Namun edukasi tentang teknik *engraving* hanya bisa didapat pada bidang tertentu dan informasi berupa naskah tentang teknik *engraving* dalam bahasa Indonesia sangat sulit untuk didapatkan, maka akan sangat disayangkan jika teknik *engraving* ini kurang dikenal karena betapa menguntungkannya jika dipelajari dan diterapkan menjadi objek yang dapat diaplikasikan pada sebuah produk sehingga dapat membantu untuk meningkatkan perekonomian dan wawasan.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut :

- Teknik *engraving* masih terdengar asing bagi masyarakat umum. Bahkan bagi penggemar ilustrasi, termasuk yang tidak banyak diperbincangkan. Jika dibandingkan dengan ilustrasi digital.
- Edukasi tentang teknik *engraving* hanya bisa didapat pada bidang tertentu.
- Kurangnya informasi berupa naskah tentang teknik *engraving* dalam bahasa Indonesia.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana memberikan informasi tentang teknik *engraving* agar lebih mudah dipahami pada produk”

#### **I.4 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah perancangan ini lebih diutamakan pada pengenalan tahap dan proses teknik *engraving* melalui tutorial cetak pada produk *t-shirt bundling*.

#### **I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dibahas di atas ada beberapa tujuan dan manfaat yang ingin tercapai, diantaranya sebagai berikut :

##### **I.5.1 Tujuan Perancangan**

- Merancang informasi dalam bentuk visual yang berkaitan dengan teknik *engraving* pada sebuah media yang mampu mempermudah pemahaman mengenai teknik *engraving*.
- Menjadikan opsi kreatifitas dalam hal berkesenian sehingga dapat dikembangkan menjadi sebuah produk yang mempunyai nilai jual.

##### **I.5.2 Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan informasi mengenal tentang teknik *engraving* dapat dibagi menjadi 3 diantaranya sebagai berikut :

- **Bagi Perancang**  
Dapat menjadikan *engraving* menjadi sebuah opsi dalam membuat karya dan dijadikan sebuah peluang usaha.
- **Bagi masyarakat**  
Mendapatkan pengetahuan mengenai teknik *engraving* dan mampu di visualisasikan pada bidang berkesenian sehingga dapat dikembangkan menjadi sebuah produk yang dapat dijadikan objek komersil.
- **Bagi Keilmuan**  
Sebagai informasi dan pengetahuan mengenai pengenalan dan edukasi tentang tahap-tahap proses *engraving* bagi penelitian selanjutnya.