

Batoboh

JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

ISSN: 2548-5458

Volume 2,

Nomor 2,

Oktober 2017

hlm. 65 -132

Febri Yulika, Yulimarni, Nofi Rahmanita

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT ULAKAN TAPAKIS MELALUI PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK ANYAMAN PANDAN.

Agung Cahyana, FP Sri Wuryani, Sumadi

OPTIMASI PRODUKSI BATIK DENGAN TEKNIK WAX PRINT SCREEN (WPS) UNTUK PERAJIN BATIK KEMBANG KELI DI KABUPATEN WONOSOBO.

Anin Ditto

PELATIHAN RAGAM HIAS MINANGKABAU MELALUI TEKNIK CETAK DENGAN DIGITAL IMAGING SEBAGAI APRESIASI SENI BUDAYA LOKAL.

Basnendar Herry Prilosadoso, Agus Sutedjo, Muji Soewasta

MEDIA PEMBELAJARAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI TEKNOLOGI CETAK SARING UNTUK PEMBUATAN SOUVENIR SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUNJUNGAN WISATAWAN DI DESA WISATA BETISREJO, SRAGEN

Irdawati, Oktavianus

PELATIHAN TATA RIAS WAJAH DAN KREASI JILBAB SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN KELOMPOK PKK NAGARI PADANG GANTING KABUPATEN TANAH DATAR PROPINSI SUMATERA BARAT.

Bramantijo, Karsam, Totok Priyoleksono

TOTE BAG BERBAHAN TENUN GEDHOG SEBAGAI PRODUK PENUNJANG BAGI UKM TENUN DAN BATIK GEDHOG TUBAN.

Batoboh

JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

ISSN: 2548 – 5458 Volume 2, Nomor 2, Oktober 2017, hlm. 66-132

Terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober. Pengelola Jurnal Pengabdian pada Masyarakat merupakan subsistem LPPMPP Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang.

Proffreader

Novesar Jamarun
Febri Yulika

Editor In Chief

Andar Indra Sastra

Editors

Asril Sahrul
Rosta Minawati
Harissman

Manager Journal

Saaduddin
Liza Asriana
Rori Dolayance
Thegar Risky

Editor Layout

Yoni Sudiani

Administrator

Wira Dharma Prasetya

Alamat Pengelola Jurnal Batoboh: LPPMPP ISI Padangpanjang
Jalan Bahder Johan Padangpanjang 27128, Sumatera Barat; Telepon (0752) 82077 Fax. 82803;
e-mail; batoboh@gmail.com

Catatan. Isi/Materi jurnal adalah tanggung jawab Penulis.

Diterbitkan Oleh

Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

Batoboh

JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

ISSN: 2548-5458 Volume 2, Nomor 2, Oktober 2017, hlm. 65-132

DAFTAR ISI

PENULIS	JUDUL	HALAMAN
Febri Yulika Yulimarni Nofi Rahmanita	PEMBERDAYAAN MASYARAKAT ULAKAN TAPAKIS MELALUI PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK ANYAMAN PANDAN	66-76
Agung Cahyana FP Sri Wuryani Sumadi	OPTIMASI PRODUKSI BATIK DENGAN TEKNIK <i>WAX PRINT SCREEN</i> (WPS) UNTUK PERAJIN BATIK KEMBANG KELI DI KABUPATEN WONOSOBO	77-84
Anin Ditto	PELATIHAN RAGAM HIAS MINANGKABAU MELALUI TEKNIK CETAK DENGAN <i>DIGITAL IMAGING</i> SEBAGAI APRESIASI SENI BUDAYA LOKAL	85-98
Basnendar Herry Prilosadoso Agus Sutedjo Muji Soewasta	MEDIA PEMBELAJARAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI TEKNOLOGI CETAK SARING UNTUK PEMBUATAN SOUVENIR SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUNJUNGAN WISATAWAN DI DESA WISATA BETISREJO, SRAGEN	99-108
Irdawati Oktavianus	PELATIHAN TATA RIAS WAJAH DAN KREASI JILBAB SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN KELOMPOK PKK NAGARI PADANG GANTING KABUPATEN TANAH DATAR PROPINSI SUMATERA BARAT	108-123
Bramantijo Karsam Totok Priyoleksono	<i>TOTE BAG</i> BERBAHAN TENUN GEDHOG SEBAGAI PRODUK PENUNJANG BAGI UKM TENUN DAN BATIK GEDHOG TUBAN	124-132

PELATIHAN RAGAM HIAS MINANGKABAU MELALUI TEKNIK CETAK DENGAN *DIGITAL IMAGING* SEBAGAI APRESIASI SENI BUDAYA LOKAL

Anin Ditto

Institut Seni Indonesia Padang Panjang
Jl. Bahder Johan-Padang panjang-Sumatera Barat
anin.printmaking.ditto@gmail.com

ABSTRAK

SMKN 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar terdapat kompetensi keahlian multimedia desain (*layout*) teknologi informasi dan komunikasi. Program keahlian multimedia tersebut perlu diberikan materi seni rupa alternatif menitikberatkan pada seni budaya local berupa kreasi ragam hias Minangkabau melalui teknik cetak *screen printing* dengan pengolahan *digital imaging*. **Pelatihan bertujuan** menumbuh kembangkan dan meningkatkan kemampuan mengkreasikan ragam hias Minangkabau ke dalam bentuk karya seni cetak (*screen printing*). Pelatihan dilakukan dengan beberapa metode diantaranya metode ceramah untuk memberikan pengetahuan secara teoritis kepada siswa, metode demonstrasi dilakukan untuk materi latihan dan penugasan pada tahap proses penggarapan (praktik). Kreasi ragam hias Minangkabau kemudian diaplikasikan melalui teknik cetak *screen printing* pada media baju kaos.

Kata Kunci: ragam hias, teknik cetak, *digital imaging*, apresiasi seni, budaya lokal

PENDAHULUAN

Pendidikan seni di sekolah merupakan media pengembangan bakat seni, pengembangan berpikir dan pengembangan kreatifitas bagi peserta didik. Selain itu pendidikan seni dan budaya penting untuk diberikan kepada siswa karena dapat memicu kecerdasan sekaligus mengasah otak kanan siswa. Melalui pendidikan seni yang tepat dan benar diharapkan perkembangan mental peserta didik seperti kepekaan estetis artistik, daya cipta, imajinatif, dan kritis terhadap lingkungan dapat berkembang secara optimal. Kesemuanya itu dapat membentuk karakter bangsa untuk generasi penerus dalam kehidupan berbangsa, (Wardani dan Cut Kamaril, 2004).

Melalui pendidikan seni di sekolah dapat mengenalkan budaya lokal, budaya daerah lain, dan budaya mancanegara, baik yang bercorak primitif, tradisional, klasik, moderen, maupun kontemporer kepada siswa. Materi pendidikan seni juga meliputi pengenalan latar belakang sosial, budaya, dan sejarah di mana karya seni rupa dihasilkan serta makna-makna dan nilai-nilai pada seni rupa tersebut. **Melalui** karya seni rupa dapat menimbulkan berbagai kesan serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pikiran dan perasaan,

seperti karya seni budaya daerah salah satunya seni arsitektur Minangkabau.

Keistimewaan dari arsitektur Minangkabau tidak saja terletak pada bentuknya yang unik, tetapi juga terletak pada ragam hias yang diukir pada dinding dan bagian-bagian lain dari bangunan tersebut. Penamaan ragam hias Minangkabau diambil sesuai dengan bentuk-bentuk, gejala serta sifat-sifat alam, seperti nama tumbuh-tumbuhan, hewan dan benda-benda lainnya. Ragam hias tersebut bukan saja sebagai objek hiasan belaka, akan tetapi mengandung makna yang dalam dan pesan-pesan moral yang membangun kecerdasan dan karakter manusia ke arah yang lebih baik.

Program keahlian multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) secara khusus bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan mengoperasikan *software* dan periferal multimedia, seperti; *presentation*, *2D animation*, dan *3D animation*, *digital illustration*, *digital imaging*, *web design*, *digital audio*, *digital video*, dan *visual effects*. Kompetensi program keahlian multimedia yang telah ada saat ini sebenarnya sudah dibarengi dengan pendidikan seni, khususnya seni rupa. Namun pendidikan seni rupa yang sudah diberikan dirasakan belum cukup memadai dalam rangka pemenuhan kebutuhan estetika, memberikan peluang kebebasan untuk berekspresi kreatif serta menumbuhkan rasa percaya diri.

Maka berdasarkan analisis di atas, pembelajaran seni rupa pada siswa program keahlian multimedia SMKN 1 Batipuh dirasakan masih perlu diberikan materi seni rupa alternatif yang menitikberatkan pada seni budaya lokal, yaitu ragam hias Minangkabau. Kreasi ragam hias Minangkabau ini nantinya digarap melalui kombinasi teknik cetak *screen printing* dengan pengolahan *digital imaging*. Materi teknik cetak merupakan hal yang baru bagi siswa program keahlian multimedia SMKN 1 Batipuh, karena materi ini belum pernah diberikan oleh guru mata pelajaran kesenian maupun pihak lain yang memberikan pelatihan kepada guru maupun siswa.

Melalui pelatihan ragam hias Minangkabau yang mengkombinasikan teknik cetak *screen printing* dengan pengolahan *digital imaging* dapat memberikan nuansa baru dalam pembelajaran seni rupa pada siswa program keahlian Multimedia SMKN 1 Batipuh, karena *pertama*; dapat menambah pengetahuan/ keterampilan yaitu teknik cetak *screen printing* sekaligus peluang wirausaha. *Kedua* siswa mendapatkan apresiasi seni budaya lokal, yaitu pengetahuan ragam hias Minangkabau melalui makna filosofis dan pesan-pesan moral yang membangun karakter generasi muda ke

arah yang lebih baik serta kebanggaan budaya daerah sendiri. Dan yang *ketiga* menambah khasanah materi ajar mata pelajaran kesenian khususnya seni rupa yang nantinya dapat dikembangkan sebagai materi alternatif dan ajarkan kepada siswa yang berikutnya.

Pelatihan ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan kesadaran serta penghargaan terhadap budaya lokal, khususnya ragam hias Minangkabau. Memberikan pemahaman serta prinsip tentang teknik cetak mencetak, khususnya *screen printing*. Sehingga dengan adanya pelatihan ini semakin meningkatnya kesadaran generasi penerus terhadap kekayaan seni budaya lokal melalui kemampuan mengkreasi ragam hias Minangkabau ke dalam bentuk karya seni cetak. Dan siswa mampu menerapkan keterampilan *screen printing* untuk kebutuhan sendiri maupun kebutuhan usaha kecil (*entrepreneurship*).

Secara umum kegiatan pelatihan terdiri dari 3 (tiga) materi yang berbeda yaitu: (1) pengetahuan dan kreasi ragam hias Minangkabau; (2) penguasaan pengolahan *digital imaging*; dan (3) keterampilan teknik cetak *screen printing*. Oleh karena itu di perlukan beberapa metode di dalam pelaksanaannya, diantaranya metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan dan penugasan. Metode ceramah dilakukan untuk memberikan pengetahuan secara teoritis kepada siswa dan memotivasi siswa

dengan menjelaskan tujuan, kekuatan serta kegunaan yang dapat diperoleh siswa setelah mengikuti pelatihan ini. Metode demonstrasi dilakukan untuk materi latihan dan penugasan, ketika siswa memasuki tahap proses penggarapan (praktik). Metode ini dilakukan mulai dari awal sampai akhir, berurutan secara teknis, sampai siswa-siswi benar-benar menguasai keterampilan ini dengan baik.

Agar pelaksanaan pelatihan ini berjalan lancar sesuai dengan rencana maka perlu kerja sama dengan berbagai pihak, maka pihak SMKN 1 Batipuh menyediakan ruangan belajar serta alat penunjang seperti perangkat komputer untuk materi pengolahan *digital imaging*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ragam Hias Minangkabau

Hasil seni budaya Minangkabau yang terkenal adalah pada arsitektur rumah gadang. Keunikan dari rumah gadang tidak saja terletak pada bentuknya yang tinggi tetapi juga terdapat berbagai motif hias yang dipahatkan pada hampir semua dinding dan bagian-bagian lain dari bangunan tersebut.

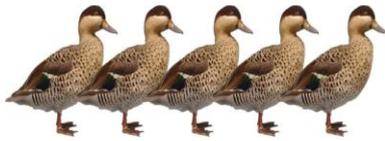
Motif ragam hias di Minangkabau pada umumnya

bersumber kepada motif-motif ukiran yang terdapat pada bangunan rumah adat yaitu rumah gadang. Selain pada rumah gadang, ragam hias Minangkabau juga hadir pada *rangkiang*¹ dan *balairung*². Namun pada perkembangan selanjutnya motif-motif ukiran tersebut mulai diterapkan pada bangunan-bangunan lainnya seperti kantor pemerintahan, masjid, museum dan lain-lain.

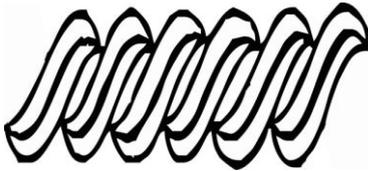
Sebagaimana juga halnya dengan cabang-cabang seni rupa yang lain, seni ukir Minangkabau juga berorientasi kepada alam (Gambar 1). Seluruh motif ukiran yang diciptakan dikembalikan kepada sifat-sifat dan bentuk alam. Bentuk-bentuk alam yang dijadikan motif ragam hias di Minangkabau tidak diungkapkan secara realistik atau naturalistik, tapi bentuk-bentuk tersebut digayakan (stilasi) sedemikian rupa sehingga menjadi motif-motif yang dekoratif (Gambar 2).

¹ Rangkiang adalah bangunan tempat penyimpanan padi milik kaum. Biasanya setiap rumah gadang mempunyai *rangkiang* yang bentuknya sesuai dengan gaya rumah gadang. Sumber: Navis, 1984: 187.

² Balairung berasal dari kata balai dan ruang. Balairung yang juga di sebut balai adat merupakan bangunan yang digunakan sebagai tempat para penghulu mengadakan rapat tentang urusan pemerintah nagari dan menyidangkan perkara atau pengadilan. Bentuk bangunannya mirip dengan rumah gadang yaitu dibangun di atas tiang dengan atapnya yang bergonjong tetapi kolongnya lebih rendah dari kolong rumah dagang. Sumber: Navis, 1984: 188.



Gambar 1.
Bentuk pola motif *Itiak Pulang Patang*
(Olah Grafis oleh Anin, 2017)



Gambar 2.
Motif *Itiak Pulang Patang*
(Sumber: Marah, 1987: 62)
(Digambar kembali oleh Anin, 2017)



Gambar 3.
Bentuk Pengembangan dari *Motif Itiak Pulang Patang*
(Sumber: Marah, 1987: 62)
(Dokumentasi, Anin, 2012)

B. Nama-nama Motif Rumah Adat Minangkabau

Ditinjau dari nama-nama motif ragam hias yang terdapat di Minangkabau, ada tiga kelompok yang utama yaitu motif yang berasal dari nama dan sifat tumbuh-tumbuhan, nama-nama binatang, dan dari nama-nama benda sehari-hari. Apabila ditinjau dengan seksama kelihatan bahwa dalam seni ukir atau ragam hias Minangkabau, motif-motif yang

lebih dominan adalah motif yang berasal dari nama atau bentuk tumbuh-tumbuhan. Hampir seluruh motif digayakan (stilasi) menyerupai bentuk akar-akaran dan daun tumbuh-tumbuhan. Motif yang berasal dari nama binatang atau manusia dapat dikatakan hanya tinggal nama saja, tidak dapat dikenali lagi bentuk hewan atau bentuk manusianya.

Ada berbagai pendapat yang menerangkan bahwa tidak berkembangnya motif-motif ukiran dengan bentuk-bentuk makhluk hidup di Minangkabau adalah disebabkan oleh karena adanya salah satu hadist Nabi yang melarang umat Islam untuk menggambarkan makhluk-makhluk hidup. Oleh karena masyarakat Minangkabau adalah pemeluk agama Islam, maka larangan tersebut menyebabkan tidak berkembangnya motif-motif yang berwujud makhluk hidup. Motif-motif yang berasal dari nama makhluk hidup lantas dideformasi dan distilasi sedemikian rupa sehingga tidak dapat dikenali lagi bentuknya sesuai dengan nama motifnya, (Risman Marah,1987:13)

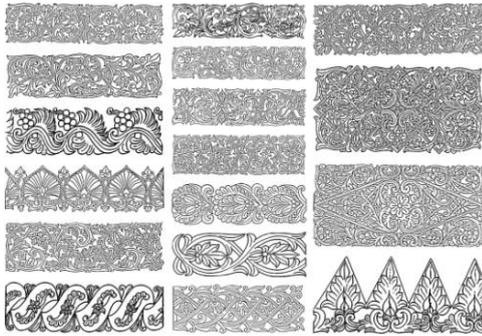
1. Nama Motif yang berasal dari nama tumbuh-tumbuhan:
 - *Aka Bapilin* (Akar Berpilin)
 - *Aka Barayun* (Akar Berayun)
 - *Aka Cino Sagagang* (Akar Cina Segagang)
 - *Aka Taranang* (Akar Terapung)
 - *Buah Anau* (Buah Aren)

- *Bungo Kundua* (Bunga Labu)
 - *Bungo Lado* (Bunga Cabe/Lombok)
 - *Bungo Mantimun* (Bunga Ketimun)
 - *Bungo Panca Matoari* (Bunga Pancaran Matahari)
 - *Bungo Pitulo* (Bunga Oyong)
 - *Bungo Taratai dalam Aie* (Bunga Teratai dalam Air)
 - *Daun Bodi* (Daun Pohon Bodi)
 - *Daun Puluik-puluik* (Daun Pulut-pulut)
 - *Kaluak Paku Kacang Balimbiang* (Lengkung Pakis dan Kacang Belimbing)
 - *Lumuik Hanyuik* (Lumut Hanyut)
 - *Pucuak Rabuang* (Pucuk Rebung)
 - *Siriah Gadang* (Sirih Besar)
 - *Tampuak Manggih* (Tampuk Manggis)
2. Nama Motif yang berasal dari nama binatang:
- *Ayam Mancotok dalam Kandang* (Ayam Mematuk di Kandang)
 - *Bada Mudiak* (Iringan Ikan ke Hulu)
 - *Babarah Mandi* (Burung Barabah Mandi)
 - *Gajah Badorong* (Gajah Berkelahi)
 - *Harimau dalam Parangkok* (Harimau dalam Perangkap)
 - *Itiak Pulang Patang* (Itik Pulang diwaktu Sore)
 - *Kaluang Bagayuik* (Kelelawar Bergantung)
 - *Kijang Balari* (Kijang Berlari)
 - *Kuciang Lalok* (Kucing Tidur)
 - *Kudo Manyipak* (Kuda Menendang)
 - *Labah Mangirok* (Lebah Terbang)
 - *Limpapeh* (sejenis lipas besar)
 - *Ramo-ramo* (Kupu-kupu)
 - *Ruso Balari dalam Ransang* (Rusa Berlari dalam Belukar)
 - *Singo Mandongkak* (Singa Menedang)
 - *Tantadu Manyasok Bungo* (Belalang Menghisap Bunga)
 - *Tupai Managun* (Tupai Berbunyi)
 - *Ula Gerang* (Ular Garang)
3. Nama Motif yang berasal dari nama benda, manusia, dan lain-lain:
- *Aie Bapesong* (Air Berputar)
 - *Ambun Dewi* (Ambun Dewi = nama manusia)
 - *Ampiang Taserak* (Beras Emping Tumpah)
 - *Ati-ati* (motif menyerupai hati)
 - *Ati-ati Basandiang* (motif hati dengan sudut)
 - *Carano Kanso* (Cerana Tembaga)
 - *Jalo Taserak* (Jala Tersebar)
 - *Jarek Takambang* (Jerat Terpasang)
 - *Jambua Cawek Rang Pitalah* (Jambul Sabuk Anak Pitalah)
 - *Kaluak Baralur* (Lengkung dengan alunan)
 - *Lapiah Duo* (Jalin Dua)
 - *Lapiah Tigo* (Jalin Tiga)
 - *Ombak-owbak jo Pitih-pitih* (Ombak-ombak dengan bulatan)
 - *Rajo nan Tigo Selo* (nama seorang raja)
 - *Saik Kalamai* (Irisan makanan)
 - *Saluak Laka* (sejenis Alas Periuk)
 - *Sajamba Makan* (Makan Bersama denga Talam)
 - *Si Ganjua Lalai* (Julukan seorang gadis)
 - *Si Kambang Manih* (nama seorang gadis)
 - *Tangguak Lamah* (Tangguk)

Lemah)

- *Tirai Ampek Angkek* (Tirai dari Ampek Angkek)

C. Bentuk Motif Rumah Adat Minangkabau



Gambar 4.

Bentuk Motif Rumah Adat Minangkabau
(Sumber: Marah, Risman. 1987)
(Direpro oleh Anin, 2017)

D. Tinjauan Tentang *Screen Printing*

Screen printing yang sering juga disebut sablon dipergunakan secara luas saat ini sebagai salah satu cara dalam perkembangan teknik cetak. Penciptaan bentuk atau gambar dilakukan dengan menyapukan warna pada bahan *screen* yang direntangkan di seluruh permukaan kerangka *screen*. Dengan menggunakan proses ini, dapat dibuat daerah berwarna pada permukaan kain dan desain tersebut bisa dicetak berulang-ulang, sehingga mampu menghasilkan sejumlah bentuk motif yang serupa.

Cetak sablon merupakan bagian dari ilmu grafika terapan

yang bersifat praktis, jika diuraikan secara verbal, cetak sablon dapat diartikan sebagai kegiatan cetak mencetak grafis dengan menggunakan kain gasa yang lebih biasa disebut *screen*, pada bidang yang menjadi sasaran cetak. Gambar yang tercetak pada objek cetak akan sesuai dengan model atau klise yang terdapat pada *screen*, (Guntur Nusantara, 2003)

Dalam Encarta 2009 juga menyebutkan bahwa awalnya disebut *screen printing* karena sutra-berbasis stensil, sablon telah menjadi penting dalam produksi berbagai macam barang diproduksi, termasuk panel dekoratif, papan sirkuit tercetak, sentuh yang sensitif switch, wadah plastik, dan pakaian dicetak. Sebuah kain sintetis halus atau logam yang membentang di atas bingkai persegi panjang, dan lapisan photopolymer diterapkan ke seluruh permukaan. Paparan dari photopolymer melalui film positif menyebabkannya mengeras di daerah tidak dimaksudkan untuk mencetak. Bahan tidak terpapar kemudian hanyut untuk menciptakan daerah terbuka dari stensil. Dalam mesin cetak, layar ini ditekan terhadap permukaan yang akan dicetak, dan tinta

dipaksa melalui daerah terbuka stensil dengan karet squeegee³.

Cetak Sablon salah satu teknik cetak yang sangat sederhana, tanpa memerlukan investasi yang tinggi. Teknik ini banyak diterapkan dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Walaupun dalam realisasinya bahwa teknik cetak sablon hanya bagian dari wirausaha rumahan (*home industry*), tetapi teknik ini masih sangat signifikan untuk terus dapat dikembangkan. Disisi lain bahwa proses cetak sablon juga sudah merambah ke berbagai industri seperti : industri keramik, elektronik, *packaging*, tekstil, garmen, dan industri umum. Hal ini sangat terasa, karena seluruh sentra-sentra kehidupan masyarakat hampir tidak lepas dari adanya pemanfaatan teknik cetak ini.

Cetak sablon merupakan bagian dari teknik cetak yang dikembangkan oleh Yuzenzai Miyasaki pada tahun 1654-1736 dan Zikukeo Hirose pada tahun 1822-1890 berkebangsaan Jepang. Pada awalnya cetak sablon dikembangkan untuk pencetakan kimono yang merupakan pakaian

khas Jepang, dimana bila kimono ditulis dengan tangan menjadi sangat mahal harganya. Selanjutnya cetak sablon berkembang hingga ke daratan Eropa pada tahun 1851-1862 dan kemudian pada tahun 1868 Joseph Swan mendirikan atau menemukan produk *autotype*. Pada tanggal 11 Juli 1907 Samuel Simmon yang berkebangsaan Inggris mendapatkan hak patennya untuk teknik cetak sablon. Setelah itu cetak sablon berkembang ke Amerika Serikat sehingga pada tahun 1924 pertama kalinya proses cetak sablon dilakukan di atas bahan tekstil.

1. Alat dan Bahan Utama yang Dibutuhkan dalam Proses Screen Printing

a. Alat

Adapun Alat yang digunakan dalam proses *screen printing* adalah:

1) Monyl (*screen*), merupakan alat untuk memegang gambar yang digunakan mencetak/ menyaring cat/ tinta, merupakan peralatan utama yang digunakan dalam kegiatan cetak sablon. Screen terbuat dari kain kasa (sutra) seperti saringan. Cara menggunakannya adalah terlebih dahulu screen dipasangkan pada bingkai kayu atau dengan keadaan kain ditegangkan, sehingga tinta akan mengalir melalui pori-pori screen yang kecil dan tipis. *Screen* memiliki beberapa macam ukuran pori-pori (lubang), yang penggunaannya disesuaikan dengan

³ Cost, Frank. 2008, "Printing Techniques", Microsoft® Encarta® 2009 [DVD], Redmond, WA: Microsoft Corporation.

benda yang akan dicetak, semakin tinggi ukuran kain screen berarti semakin halus keadaan kain tersebut (semakin banyak lobang/saringannya), yang berarti lubangnya semakin sempit/kecil, sebaliknya semakin rendah nomer kain berarti semakin besar pori-pori screen, jumlah lubangnya semakin sedikit, tetapi lubangnya/pori-pori justru lebih besar. Adapun ukuran screen itu sendiri diawali dari angka; T30, T50, T60, T90, T100 yang digunakan untuk mencetak jenis tekstil dan T120, T150, T165, T180, T200.

2) Raket (*squeegee*), raket berguna untuk menekan tinta dari screen ke atas kertas atau bahan lain yang akan disablon. Biasanya terbuat dari karet atau plastik sintetik. Pada bahan yang lunak dan tumpul biasanya mengalirkan lebih banyak tinta pada media cetak. Sedangkan bahan yang keras dan tajam mengalirkan lebih sedikit tinta, sehingga mempercepat pengeringan.

3) Meja Cetak, meja cetak atau meja sablon digunakan sebagai alas atau dasar dari bahan yang akan disablon. Meja cetak untuk kepentingan pencetakan sebaiknya cukup luas, dengan ketinggian sekitar 70-75 cm dan keadaannya harus stabil. Penampang atau permukaan meja harus datar dan rata.

4) *Hair Dryer*, *hair dryer* sebagai alat penunjang digunakan pada saat proses afdruck, yaitu mengeringkan screen yang telah diberi pasta afdruck dan untuk mengeringkan screen setelah proses afdruck selesai, yaitu screen sebelum digunakan untuk mencetak.

5) *Handsprayer*, penyemprot ini digunakan saat membersihkan/ membentuk gambar (motif) pada screen yang telah diafdruck (*exposing*). Penggunaan *handsprayer* dengan tekanan air yang paling lemah sehingga tidak merusak motif yang telah diafdruck pada screen.

b. Bahan

Adapun bahan yang digunakan dalam proses *screen printing* adalah:

1) Obat afdruck, obat afdruck adalah bahan untuk membuat film (*klise*) pada screen, bahan ini ada yang berupa larutan, ada juga yang berupa lembaran afdruck. Bahan yang berupa larutan merupakan campuran antara emulsi dan cairan *sensitizer* (cairan peka cahaya). Beberapa contoh bahan afdruck yang ada di pasaran antara lain *chromaline*, *ulano*, *autosol*, *uno*, *photosol*. Bahan afdruck yang berupa lembaran adalah lembaran plastik atau poliester yang dilapisi bahan peka cahaya dengan ketebalan 13-50 mikron. Fungsi dari lembaran ini untuk menghasilkan sablon dengan ketebalan tertentu.

2) Bahan Penguat Lapisan Adruk, bahan ini berupa cairan yang berfungsi untuk menguatkan lapisan afdruck pada screen,

sehingga gambar motif yang ada pada *screen* tidak mudah rusak saat proses pencetakan meskipun berkali-kali. Nama bahan ini diantaranya Ulano X.

3) Krim Deterjen

Krim deterjen berguna untuk membersihkan sisa-sisa tinta dan minyak yang masih tertinggal pada *screen*.

4) Kaporit

Kaporit atau cairan pemutih digunakan untuk menghapus film setelah *screen* selesai digunakan. Caranya dengan menggosokkan kaporit secara perlahan dan halus dengan bantuan busa, spons atau bahan kaos

5) Screen *laquer*

Bahan ini sebagai menambal jika hasil afdruck ada yang bocor atau tembus tinta, caranya dengan meleletkan bahan ini pada *screen* yang bocor.

6) Perekat Sintetik

Perekat sintetik berguna sebagai bahan pendukung dalam prose pracetak. Perekat ini berfungsi untuk menambal daerah non image area yang bocor pada *screen*.

7) Bahan cetak

Bahan cetak yang dimaksud adalah tinta dan pengencernya. Ada Beberapa jenis tinta diantaranya:

□ *Tinta water base* yaitu tinta yang berbasis air, berarti menggunakan pengencer air, atau bisa juga dengan binder yang telah banyak di pasaran

□ *Tinta Solvent Base* yaitu cat yang menggunakan bahan pengencer minyak. Cat ini akan menghasilkan cetakan yang memuaskan namun sangat sulit membersihkannya.

□ Tinta karet *gel* yaitu tinta dengan bahan pembantu karet. Hasil dari cetakan dengan bahan ini motif kain akan timbul

□ Tinta *super white* yaitu tinta putih pekat. Berfungsi untuk mendasari warna kain atau memberi warna motif itu sendiri. Tinta ini berfungsi untuk mendasari warna kain jika kain yang akan disablon berwarna gelap.

□ Tinta pasta warna yaitu tinta yang digunakan untuk mencetak kain yang berwarna gelap.

□ Tinta *foaming* yaitu tinta yang memberi efek timbul pada kain jika setelah proses pencetakan dipanaskan/diseterika.

8) Kain lap atau *tissue*, disediakan dalam jumlah banyak karena akan sering diperlukan untuk membersihkan.

E. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di SMKN 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar, diikuti oleh 20 orang siswa yang pilih secara acak. Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama 15 kali pertemuan dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

NO	PERTEMUAN	KEGIATAN / MATERI PELATIHAN	METODE PELATIHAN					INSTRUKTUR
			C	D	TJ	L	P	
1	I - II	Memberikan pengetahuan dan kreasi ragam hias Minangkabau						Anin Ditto, S.Pd, M.Sn
2	III - IV	Pengetahuan dan proses <i>screen printing</i>						
3	V - VI	Kreasi ragam hias Minangkabau melalui pengolahan <i>digital imaging</i>						
		a. <i>Scanning</i> dan <i>Trace Bitmap</i>						
		b. <i>Layout</i>						
		c. <i>Setting</i>						
4	VII - XIV	Keterampilan teknik cetak <i>screen printing</i>						
		a. Pengenalan alat dan bahan						
		b. Pembuatan klise						
		c. Afdruk						
		d. Penyinaran (<i>exposing</i>)						
		e. Pengembangan (<i>developing</i>)						
		f. Pencetakan						
		g. Pembersihan						
5	XV	Dilakukan evaluasi terhadap proses dan hasil yang telah dikerjakan. Kendala yang dirasakan selama proses dipecahkan secara bersama dengan peserta didik.						

C: Ceramah, D: Demonstrasi, TJ: Tanya Jawab, L: Latihan, P: Penugasan



Gambar 5

Instruktur Memberikan Penjelasan tentang Materi (Teori) Pelatihan
(Dokumentasi: Anin, 2012)



Gambar 6

Peserta Pelatihan Mempraktikkan Cara Mendesain melalui Software Grafis
(Dokumentasi: Anin, 2012)



Gambar 7

Instruktur Memperagakan Cara Pemolesan Obat Afdruk pada *Screen*
(Dokumentasi: Anin, 2012)



Gambar 8

Peserta Pelatihan Melakukan Proses Afdruk
(Dokumentasi: Anin, 2012)



Gambar 9

Instruktur Memperagakan Cara Pemasangan Klise pada *Screen*
(Dokumentasi: Anin, 2012)



Gambar 10

Peserta Melakukan Proses Pengembangan
(Dokumentasi: Anin, 2012)



Gambar 12

Peserta Pelatihan Melakukan Proses Cetak
(Dokumentasi: Anin, 2012)



Gambar 11

Hasil Cetak Sablon Peserta Pelatihan
(Dokumentasi: Anin, 2012)



Gambar 12

Hasil Cetak Sablon Peserta Pelatihan
(Dokumentasi: Anin, 2012)

Kegiatan yang dilakukan tentunya tidak terlepas dari berbagai kendala-kendala, diantaranya pada pelaksanaan praktek proses pengafdrukan, dimana pada saat ini sangat dibutuhkan cahaya matahari untuk menimbulkan motif atau gambar pada screen. Pada pelaksanaan kegiatan bertepatan dengan musim hujan, matahari terik hanya muncul mulai pukul 08.00 sampai dengan 12.00 WIB, sedangkan kegiatan pelatihan dimulai pukul 14.00 WIB. Keadaan ini menjadi permasalahan pada proses afdruk yang memerlukan cahaya matahari. Namun kendala yang dihadapi pada pelaksanaan pelatihan ini tidak mengurangi makna dan semangat para peserta dan instruktur.

Demi lancarnya pelaksanaan pelatihan ini perlu dilakukan antisipasi agar tujuan dari pelatihan ini tercapai sesuai dengan target. Adapun bentuk antisipasi yang dilakukan berdasarkan kendala-kendala yang ada di lapangan yaitu karena sering tidak munculnya cahaya matahari tersebut akhirnya diatasi dengan cara membuat sebuah

kotak berukuran 40 x 40 x 18 cm dengan penutup kaca setebal 5 mm. Kotak tersebut di dalamnya terdapat 4 buah lampu TL (neon) 10 watt yang dijejer, melalui kotak inilah proses afdruk dilakukan, walaupun secara prinsip tidak efektif dalam perhitungan waktu afdruknya. Jika menggunakan cahaya matahari cukup 10-15 detik untuk menimbulkan gambar atau motif pada screen, namun pada penggunaan kotak lampu memerlukan waktu 5-7 menit / screen. Penggunaan kotak lampu dinilai tidak efektif, karena memerlukan waktu yang lama dalam proses afdruk mengingat jumlah screen berjumlah 10 buah.

SIMPULAN

Pendidikan seni budaya pada hakekatnya adalah suatu proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan nilai-nilai budaya yang bermakna di dalam diri manusia melalui pembelajaran seni budaya. Nilai-nilai yang dimaksud berkaitan dengan pengembangan imajinasi, intuisi, pikiran, kreativitas dan kepekaan rasa.

Kegiatan kreativitas tersebut merupakan manifestasi dari kemampuannya berkomunikasi dengan sesama dan lingkungannya, serta merupakan bentuk

aktualisasi diri dalam kehidupannya. Kegiatan konstruktif dalam arti berdayaguna bagi hidup dan kehidupan yang lebih bermakna. Atas dasar inilah pelatihan ini memfokuskan perhatian kepada kebutuhan dan beserta berbagai fenomena (tuntutan dan tantangan zaman) yang sedang berlangsung disekitarnya.

Dengan pemahaman semacam itu tujuan pendidikan seni khususnya seni rupa diarahkan kepada kemampuan untuk memupuk mengembangkan kreativitas (intelegnensi) dan sentivitas (emosional) peserta didik. Untuk menunjang pembentukan dan pengembangan pribadi peserta didik secara utuh, untuk memberikan peluang seluas-luasnya untuk berekspresi kreatif sambil berwirausaha. Jika tujuan ini bisa terpenuhi, maka pendidikan seni dapat menjadi wahana pengembangan budaya bangsa menuju pembentukan kualitas manusia dan untuk aktualisasi diri; serta menjadi wahana pelestarian nilai-nilai budaya tradisi khususnya nilai-nilai etis (moral) dan esestetis kesenian tradisional yang muaranya dapat memperkuat dasar bagi pembentukan karakter dan identitas budaya lokal maupun budaya nasional.

KEPUSTAKAAN

Cost, Frank. 2008, "Printing Techniques", Microsoft®

Encarta® 2009 [DVD], Redmond, WA: Microsoft Corporation.

Marah, Risman. 1987, *Ragam Hias Minangkabau*, Jakarta, Proyek Pengembangan Media Kebudayaan, Diektorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Navis, A.A. 1984, *Alam Terkembang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau*, Jakarta, Grafiti Pers.

Nusantara, Guntur. 2003, *Panduan Praktis Cetak Sablon*, Jakarta, Kawan Pustaka.

Soehardjo, 2005, *Pendidikan Seni dari Konsep Sampai Program*, Malang, Balai Kajian Seni dan Desain Jurusan Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Negeri Malang.

Wardani, Cut Kamaril. 2004. *Pendidikan Melalui Seni dalam Pendekatan Pembelajaran Terpadu*, Jakarta, Universitas Negeri Jakarta.

FILOSOFI “BATOBOH”:
Dalam masyarakat Minangkabau upacara-upacara yang dilakukan sebelum mendirikan bangunan baik Rumah Gadang maupun Balairung (Balai Adat) serta bangunan lainnya yang dikenal dengan beberapa upacara yang disebut dengan batoboh. Batoboh berasal dari kata Taboh yang artinya menebang atau mengambil sesuatu, jadi dengan mengambil kayu dihutan sebagai bahan utama dalam membangun rumah dan bangunan lainnya. Upacara Batoboh ini sangat bermanfaat bagi masyarakat Minangkabau yaitu dapat meningkatkan Gotong-Royong dan solidaritas antar sesama suku Minangkabau karena memberi kesempatan kepada kerabat-kerabat untuk terlibat dalam pembangunan rumah serta bangunan lain.

Alamat Redaksi:
LPPMPP ISI Padangpanjang
Jalan Bahder Johan Padangpanjang 27128 Sumatera Barat
Telp. (0752) 485466, Fax.(0752) 82803
e-mail: batoboh@gmail.com

