

# **SENI CETAK MENCETAK**

**Budiwirman**

**Penerbit  
SUKABINA Press**

## **Budiwirman**

Seni Cetak Mencetak

Padang 2011

Penerbit Sukabina Press

1 (Satu) Jilid ; 14,8x21 cm

159 Hal.

ISBN: **978-602-8124-54-6**

1 Seni 2 Mencetak

1 Sukabina Press

### **SENI CETAK MENCETAK**

*Hak Cipta © 2009, Pada Penulis*

*Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apapun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit*

Anggota IKAPI Pusat

No. Anggota : 007/SBA/09 Tahun 2009

**Penyusun** : Dr. Budiwirman. M.Pd.

**Editor**: Tim Editor Sukabina Press

**Penata Letak** : Priska. S

**Penata Sampul** : Marzal Ardika

### **Penerbit :**

SUKABINA Press

Jl. Prof. Dr. Hamka No. 29

Padang Telp/Fax. (0751) 7055660, 442872, 7894141

e-mail : sukabinapress@yahoo.com

## KATA PENGANTAR

Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali terlihat karya-karya seni rupa dalam bentuk tercetak misalnya; gambar, lukisan, iklan, cetakan pada kain yang menghiasi rumah, rambu-rambu (*furniture street*) di jalan raya. Semuanya itu suatu pertanda bahwa karya cetak (grafis) itu diciptakan karena kebutuhan manusia. Seni cetak mencetak/grafis sebagai cabang seni rupa selalu hidup dan berkembang di tengah-tengah kehidupan manusia sejak zaman lampau sampai sekarang, baik di kota maupun di desa, di lingkungan miskin atau kaya. Seni selalu tumbuh selama masih ada manusia.

Buku ini ditulis adalah untuk memberi bekal pengetahuan serta wawasan terhadap pekerja seni cetak mencetak baik anak-anak maupun remaja lainnya sehingga dengan wawasan yang memadai mereka dapat dengan mudah mencipta dan menghasilkan karya-karya seni cetak yang berkualitas.

Buku seni cetak-mencetak yang pada umumnya sangat sukar diperoleh baik di lembaga-lembaga maupun di toko-toko buku. Oleh sebab itu dengan terbitnya buku ini akan dapat menambah khasanah pengetahuan khususnya berkaitan dengan seni rupa.

Oleh karena keterbatasan tentang bahan-bahan yang ditulis, maka penulis sangat menyadari berbagai kekurangan. Untuk itu kritik dan saran guna penyempurnaan sangat diharapkan. Penulis berharap agar buku ini bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vii
<b>1. PENDAHULUAN</b>	
A. Pengertian Seni .....	2
B. Fungsi Seni .....	20
<b>2. SENI GRAFIS</b>	
A. Pengertian Seni Grafis.....	30
B. Sejarah Perkembangan Seni Grafis .....	37
C. Renaisans Seni Grafis .....	46
D. Cabang Seni Grafis .....	48
E. Pemanfaatan Teknik Seni Grafis dalam Pendidikan.....	51
<b>3. RAGAM TEKNIK CETAK</b>	
A. Sejarah Cetak Mencetak.....	54
B. Pengertian Relief Print.....	59
C. Sejarah Relief Print .....	62
D. Type - Type Relief Print.....	64
E. Wood Block Print dan Linoleum Block rint.....	64
F. Linoleum Block Print .....	78
<b>4. RELIEF PRINT</b>	
A. Teknik Cetak Tinggi.....	80
B. Cukilan Kayu Jepang .....	82
C. Nilai Ekspresi dalm Seni Grafis.....	85
D. Ekspresi dalam Karya Cukilan Kayu.....	89

<b>5. INTAGLIO PRINT</b>	
A. Teknik Cetak dalam (Intaglio Print) .....	94
B. Sejarah Intaglio Print.....	95
C. Jenis - Jenis Intaglio Print.....	98
<b>6. STENCIL PRINT</b>	
A. Teknik Cetak Saring (Stencil Print).....	109
B. Sejarah Stencil Print .....	109
C. Jenis - Jenis Stencil Print .....	111
D. Meja Cetak.....	121
E. Screen .....	126
F. Rakel (Squeege) .....	129
G. Alat - Alat Penunjang Lainnya.....	131
<b>7. PLANOGRAPHY PRINT</b>	
A. Teknik Cetak Datar (Planography Print).....	132
B. Sejarah Planography Print.....	133
C. Type - Type Planography Print .....	134
D. Stone lithography Print .....	136
<b>8. PENETRAPAN SENI GRAFIS</b>	
A. Pengertian Relief Print .....	141
B. Pengertian Stencil Print .....	146
C. Penetrapan Planography Print .....	152
D. Penetrapan Intaglio Print .....	156
<b>9. PENUTUP .....</b>	<b>158</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>159</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Produk Keramik dan Kain Tenun NTT	8
2. Pengemis Cat Minyak diatas Kanvas 99 x 129cm	10
3. Karya seni Instalasi	11
4. Sesaji dalam Ritual Agama Hindu	12
5. Desain Grafis	14
6. Karya Etsa	16
7. Manusia Menciptakan Karya Seni Sesuai Imajinasinya	18
8. Gustave Courbet The Stone Breker	20
9. Potret Diri Paul Gauguin 1470	24
10. Alat Penggandaan Karya Seni Grafis Hidrolic Etching Pres	35
11. Sekelompok Seniman Grafis Melakukan Pencetakan	36
12. Cukilan Kayu Berwarna "Gunung Fuji" Karya Katsushika Hokusai	38
13. Etsa	43
14. Engraving " Melancholia I"	45
15. Johannes Gutenberg	54
16. Mesin Cetak Gutenberg	57
17. Wood Cut 30 x 40 cm "Memandang Kegelapan"	60
18. Wood Cut and Canvas 133 x 133cm Persembahan untuk Ibu	61
19. Linoleum Cut, Sutrisno	63
20. Bahan Pewarna / Pigment	70
21. Roll Brayer	71
22. Pahai Pencukil Kayu	71
23. Proses Pemindahan Gambar	73

24. Proses Pencetakan (Alat Pencetak dari Bahan Karet)	74
25. Linoleum Cut 22 x 70 cm	75
26. Wood Cut 40 x 30 cm "Semangat"	77
27. Hard Board Cut / Cetak Tinggi "Bayangan"	87
28. Relief print "Merenung"	88
29. Teknik Engraving Line "Melancholia I"	96
30. Teknik Etsa	104
31. Teknik Etsa	107
32. Proses Menuangkan Bahan Afdruck dalam Posisi 45 - 60 kearah Kemiringan	115
33. Proses Mengafdruck dengan Sinar Matahari	117
34. Proses Mengafdruck dengan Sinar Lampu	119
35. Engsel Penyekat / Penjepit Screen	122
36. Posisi dalam Penggunaan Alat Cetak Manual	123
37. Bingkai Saring (Screen Frames )	125
38. Proses Pencetakan	126
39. Monofilament	128
40. Multifilment	129
41. Rakel Guna Penera Pigment pada Screen	130
42. Hairdryer	131
43. Handspray	131
44. Tknik Litography "Poster La Gaulue"	137

# 1

## PENDAHULUAN

Banyak sekali terlihat oleh kita karya-karya seni rupa dalam bentuk tercetak, berbagai gambar pada buku, iklan, atau kain, lukisan, yang menghiasi rumah dan jalan merupakan hasil gagasan manusia yang diciptakan dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Seni yang pada kegiatan penciptaannya memerlukan koordinasi antara mata dan tangan ini disebut seni rupa. Seni rupa adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur dan gelap terang yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu.

Sedangkan karya seni yang sering kita lihat dalam kehidupan sehari-hari dibagi dua menurut kegunaannya yaitu, *Seni rupa murni*, adalah karena karya seni ini mengutamakan fungsi keindahan, yaitu lahir dari perasaan seseorang tanpa dipengaruhi oleh orang lain, misalnya sebuah karya seni grafis etsa sebagai potret diri Rembrandt van Rijn yang sangat dikenal di kalangan seniman dunia pada umumnya, serta karya seni grafis cukil kayu oleh H.A.P. Grieshaber dari Jerman, AD. Firous dengan gaya kaligrafinya, Mukhtar Apin dengan gaya karya seni grafis

cukil kayunya (*wood cut*), Suwarno dalam karya seni grafis dengan gaya abstrak dan ekspresionismenya, Budiwirman dengan gaya dekoratif primitif dalam karya seni grafis dan sebagainya. *Seni rupa terapan*, merupakan karya seni yang mengutamakan fungsi pakainya selain juga dapat dinikmati mutu seninya. Misalnya, produk desain seperti ragam hias, interior, eksterior, dan produk-produk iklan lainnya.

Pada buku ini, anda akan mempelajari tentang aktivitas berkarya seni rupa khususnya seni cetak mencetak. Dengan kata lain, anda dihadapkan pada kegiatan pengalaman studio, atau pengalaman pratikum. Oleh karena bidang atau jenis seni cetak mencetak itu amat banyak, hal yang disajikan berikut hanya difokuskan yang kiranya dapat diaplikasikan langsung untuk kepentingan pembelajaran. Tegasnya buku ini membicarakan tentang seni itu sendiri dalam kehidupan, serta keterampilan berkarya seni rupa dalam seni cetak mencetak dan pengembangannya.

Keterampilan anda di atas, khususnya keterampilan berkarya seni cetak mencetak akan dapat anda manfaatkan secara langsung di kelas. Anda dapat membimbing siswa dengan penuh percaya diri dan benar. Tidak seperti selama ini, barangkali, setiap ada mata pelajaran seni rupa yang muncul senantiasa "*menggambar bebas*". Oleh karena itu, keterampilan yang disajikan berikut ini perlu anda ikuti dan lakukan latihan-latihan atau percobaan-percobaan. Jika anda tertarik lebih jauh kembangkanlah untuk membuat karya-karya seni cetak mencetak ini.

## **A. Pengertian Seni**

Tidak ada seorangpun yang tahu secara pasti kapan seni mulai dikenal manusia. Namun, kalau kita mempelajari jejak-jejak peninggalan manusia masa lampau, dapat diperoleh gambaran, bahwa seni tumbuh dan berkembang sejajar dengan perkembangan manusia. Hal tersebut dapat

dimengerti karena seni adalah salah satu hasil kebudayaan. Manusia adalah pencipta dan penikmat kebudayaan itu sendiri.

Kebudayaan adalah hasil pemikiran, aktivitas, dan segala hasil karya di luar perbuatan-perbuatan yang merefleksikan naluri secara murni. Sepanjang sejarah, manusia tidak dapat lepas dari seni, karena seni adalah salah satu kebudayaan yang mengandung nilai indah (estetis). Sedangkan setiap manusia menyukai keindahan. Seni selalu mengandung ide-ide yang dinyatakan dalam aktivitas atau rupa sebagai lambang.

Dengan seni orang dapat memperoleh kenikmatan sebagai akibat refleksi perasaan terhadap stimulus yang diterimanya. Kenikmatan seni bukanlah kenikmatan fisik lahiriah, melainkan kenikmatan batiniah. Kenikmatan ini timbul bila kita dapat menangkap dan merasakan simbol-simbol estetik dari pencipta seni. Sehingga, sering kali orang mengatakan nilai seni sebagai nilai spiritual.

Seni selalu hidup dan berkembang di tengah-tengah kehidupan manusia sejak zaman lampau sampai zaman yang akan datang baik di kota maupun di desa, di lingkungan miskin atau kaya. Seni selalu tumbuh selama masih ada manusia. Hal ini dapat kita buktikan dengan adanya peninggalan-peninggalan seni zaman pra sejarah yang hingga kini seni tersebut tetap hidup.

Manusia selalu berusaha mengembangkan seni, baik kualitas maupun kuantitasnya. Kualitas seni sangat ditentukan oleh perkembangan masyarakat pendukungnya.

Di tengah masyarakat yang berwawasan luas, akan muncul karya-karya seni yang bermutu tinggi. Karena kompleksitas dan kedalamannya, maka orang berusaha membuat batasan-batasan mengenai seni. Usaha ini dimaksudkan untuk mempermudah orang memahami dan menilai seni. Konsep-konsep yang muncul itu sangat

bervariasi sesuai dengan pemahaman, penghayatan, dan pandangan seseorang terhadap seni.

Sekalipun usia seni pada umumnya, dan seni rupa pada khususnya telah relatif tua, bahkan diprediksi setua usia manusia, batasan terhadapnya masih sering menimbulkan perdebatan. Belum ada kata tepat yang dapat memuaskan semua pihak. Pertanyaannya sederhana, apakah seni (rupa) itu? jawabannya berabad-abad sudah dicari oleh para ahli, kritisi, dan filsuf, namun sampai saat ini belum menemukan suatu pengertian yang representatif.

Mengingat sulitnya mendefinisikan seni, lalu ada yang mengemukakan, dapatkah seni itu didefinisikan? Atau ia hanya bisa dirasakan tetapi tidak dapat dirumuskan. Pertanyaan semacam ini juga beralasan, oleh karena sudah sekian abad para cendekiawan, kritisi seni, dan filsuf belum berhasil mencapai kesepakatan. Namun demikian para ahli estetika, filsuf seni dan seniman tetap berupaya mendefinisikan seni tersebut.

Beberapa definisi dan konsep tersebut dikemukakan oleh:

- **Schopenhauer**, (bertolak dari seni musik). Seni adalah suatu usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Menurut Schopenhauer, tiap orang tentu senang musik meskipun seni musik adalah seni paling abstrak.
- **Ensiklopedia Indonesia**, Seni adalah penciptaan segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya orang senang melihat atau mendengarnya.
- **Averyman Encyclopedia**, Seni adalah sesuatu yang dilakukan orang, dan bukan merupakan kebutuhan pokok, melainkan segala sesuatu yang dilakukan karena kemewahan, kenikmatan atau kebutuhan spiritual.

- **Thomas Munro**, (Amerika) Seni adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lain yang melihat-nya. Efek-efek tersebut mencakup segala tanggapan yang berwujud pengamatan, pengenalan, imajinasi yang rasional maupun emosional.
- **Drs. suwadi Bastomi**, Seni adalah aktifitas batin dan pengalaman estik yang dinyatakan dalam bentuk agung yang mempunyai daya menjadikan takjup dan haru.
- **Drs.Primadani**, berpendapat bahwa bentuk yang agung merupakan pengejawantahan pribadi kreatif yang telah matang dan masak.sedangkan haru adalah getaran emosi yang terjadi karena adanya rangsangan yang kuat dari sesuatu yang agung. Haru adalah rasa puas yang dimulai dari empati dan simpati, kemudian lebur menjadi terpesona, akhirnya memuncak menjadi haru.
- **Plato, Lessing, JJ. Rousseu**, (*Naturalisme*) Seni pada hakekatnya adalah peniruan alam dengan segala segi-seginya. Teori ini beranggapan bahwa seni yang baik adalah yang mendekati bentuk alam (natural).
- **Aristoteles**, Seni adalah peniruan bentuk alam. namun tidak sekedar itu, pencipta harus menyatakan idenya untuk menambah keindahan seni melebihi alam nyatanya. Teori ini di dasari oleh pendapat aliran naturalisme yang dipengaruhi oleh kesenia kuno.
- **Poul Klee**, Seni bukan sekedar refleksi hal-hal yang kasat mata, bahkan lebih jauh, seni adalah juga hal-hal yang terlihat oleh alam batin/kejiwaan. Paul Klee lebih cenderung menganggap bahwa seni adalah hasil penuangan kehidupan batin yang mempunyai nilai stetis.

- **Herbert Read**, Seni adalah ekspresi. Dalam hal ini Herbert Read lebih mengutamakan seni dari segi proses aktifitas seniman daripada aktifitas fisik sampai aktifitas psikologis. Penuangan hasil pengamatan yang dihubungkan dengan perasaan inilah yang disebut seni oleh Read.
- **Ki Hajar Dewantara**, Seni merupakan perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia.
- **Achdiat Kartamihardja**, Seni adalah kegiatan rohani yang merefleksikan realitas ke dalam suatu karya. Bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam batin penghayatnya.
- **Dr. Sujoko**, Seni mempunyai cakupan yang cukup luas. Seni adalah kemahiran membuat dan melakukan sesuatu yang dipakai sebagai perangsang pengalaman estetis yang memuaskan. Yang dimaksud dengan kemahiran bukan sekedar membuat dan melakukan namun harus memuaskan. Sedangkan memuaskan tidak harus indah, dapat juga mengharukan, menegangkan, menggalakkan, dan sebagainya.
- **Drs. Sudarmaji**. Seni adalah segala manifestasi batin dan pengalaman estetis dengan media grafis, warna, volume, teksture, dan ruang.

Sementara di sisi lain perkembangan seni itu sendiri berjalan pesat. Bahkan pada beberapa dekade terakhir menunjukkan akselerasi yang menakjubkan, meskipun tanpa rumusan, kreasi seni tetap hidup, tumbuh dan berkembang.

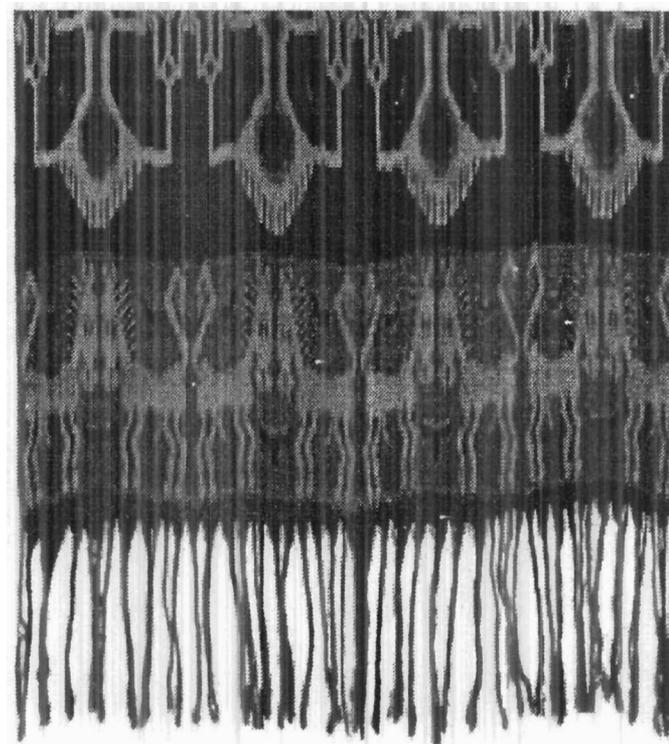
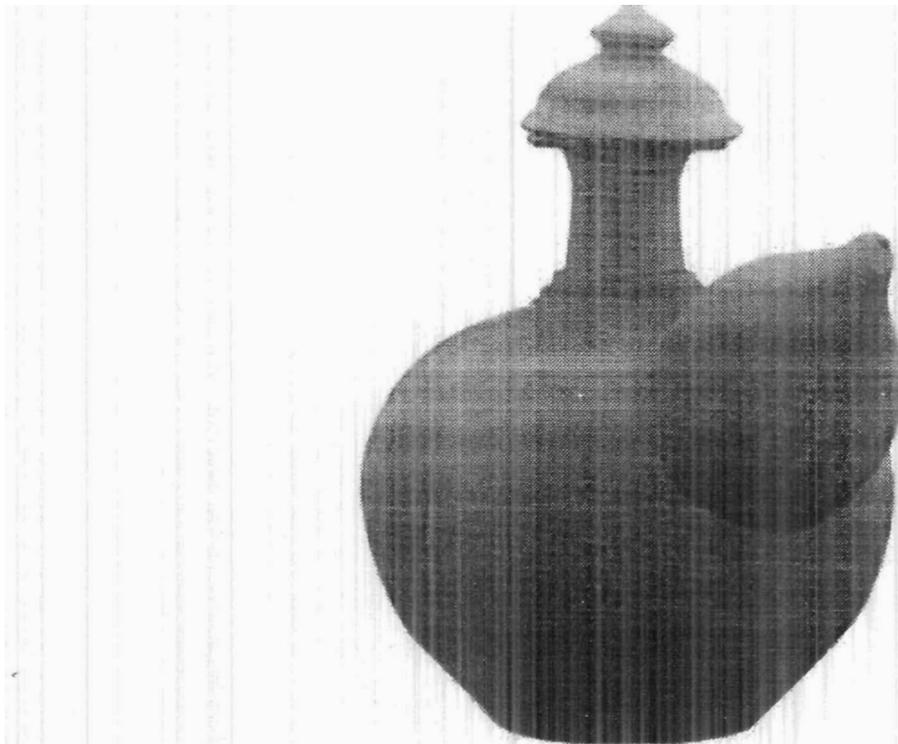
Uraian bagian ini bukan bermaksud memberi jawaban atas pertanyaan di atas, melainkan tidak lebih

mencoba mendeskripsikannya, ditinjau dari beberapa sudut pandang. Kemungkinan dapat sedikit membantu membuka cakrawala misteri seni sekalipun tidak segamblang yang diharapkan, minimal dapat memberi sumbangan lentera di tengah belantara gua yang penuh “misterius”.

Berdasarkan definisi-definisi tentang seni di atas, dapat ditarik batasan yang memungkinkan kita lebih memahami seni itu secara obyektif.

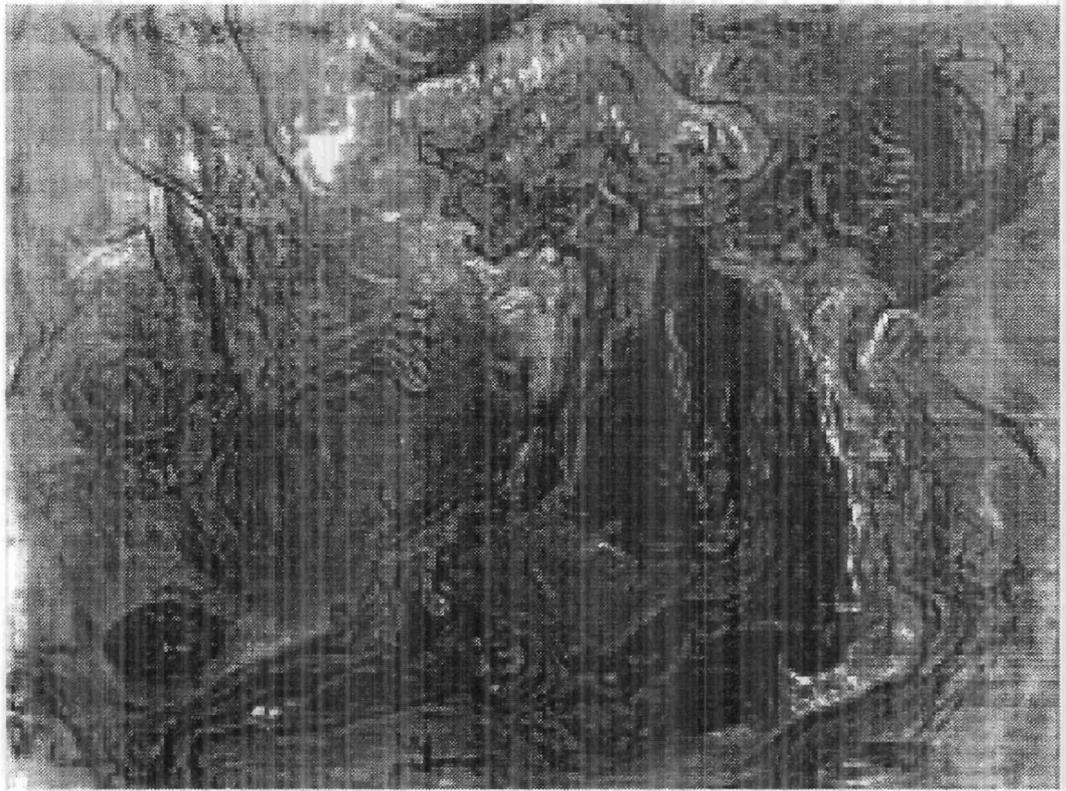
### **1. Seni Sebagai Produk Keindahan**

Memang relatif banyak batasan seni (rupa) yang dikemukakan oleh para ahli seni tersebut di atas. Batasan yang paling sederhana “seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan manusia”. Menurut pendapat ini, seni identik dengan penciptaan produk keindahan. Suatu upaya untuk menciptakan yang indah-indah yang mendatangkan kenikmatan seperti dapat kita lihat pada gambar 1 di bawah ini.



**Gambar 1.** Produk Keramik dan Kain Tenun NTT, (Sumber: Anne Richter, 1994)

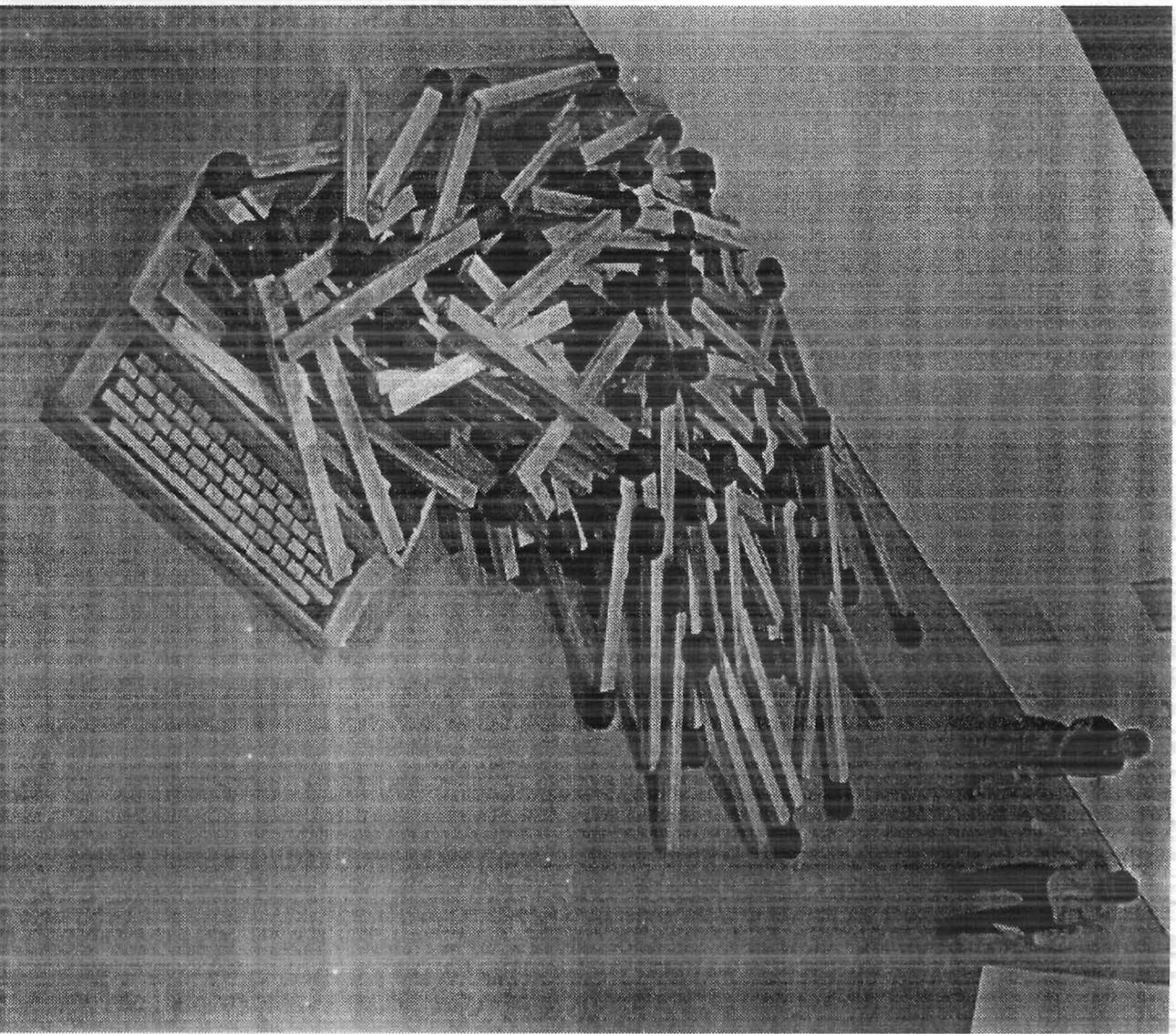
Batasan tersebut akan menjadi kuat apabila kita mengaitkannya dengan seni rupa tradisional. Khususnya yang menampilkan bentuk-bentuk indah, seperti ukiran-ukiran, hiasan-hiasan atau ornamen yang menarik, yang bertujuan memperkaya pandangan kita. Namun apabila dibandingkan dengan seni rupa modern, yang boleh jadi memiliki karakteristik sebaliknya, suatu bentuk yang bernuansa kurang baik cenderung tidak indah. Misalnya, bentuk-bentuk yang mengungkapkan kemelaratan, kemiskinan, kekeringan, wabah penyakit, dan ungkapan-ungkapan lain yang justru menimbulkan ketidakindahan. Sebagaimana kita lihat, lukisan Affandi yang mengungkapkan kesengsaraan pengemis yang tergeletak di atas trotoar, ini jelas tidak menggambarkan ketidakindahan tetapi itu adalah karya seni, lihat gambar 2.



Gambar 2. : Pengemis, (Sumber: Affandi, 1974),  
Cat minyak di atas kanvas 99 x 129 cm

### 1. Seni Sebagai Ungkapan Perasaan

Seni instalasi (*instalation art*) yang merupakan 'trend' mutakhir seni rupa kontemporer, jelas suatu bentuk keindahan yang tidak ditemukan dalam pengertian seni pada umumnya, sebuah ungkapan yang sangat lain. Menampilkan spekulasi-spekulasi bentuk, yang lebih banyak bermuatan sensasi dan "tampil beda". Seni jenis ini berkembang dengan subur ditengah-tengah masyarakat. Seperti misalnya pameran seni rupa kontemporer yang diselenggarakan di GoetheHaus, Jakarta baru-baru ini. Karya-karya seni tersebut yang ditampilkan sebagian berwujud seni instalasi, sebagai contoh oleh seniman yang berasal dari Payakumbuh Sumatera Barat ini memperlihatkan kemahirannya dalam berinstalasi, lihat gambar 3.

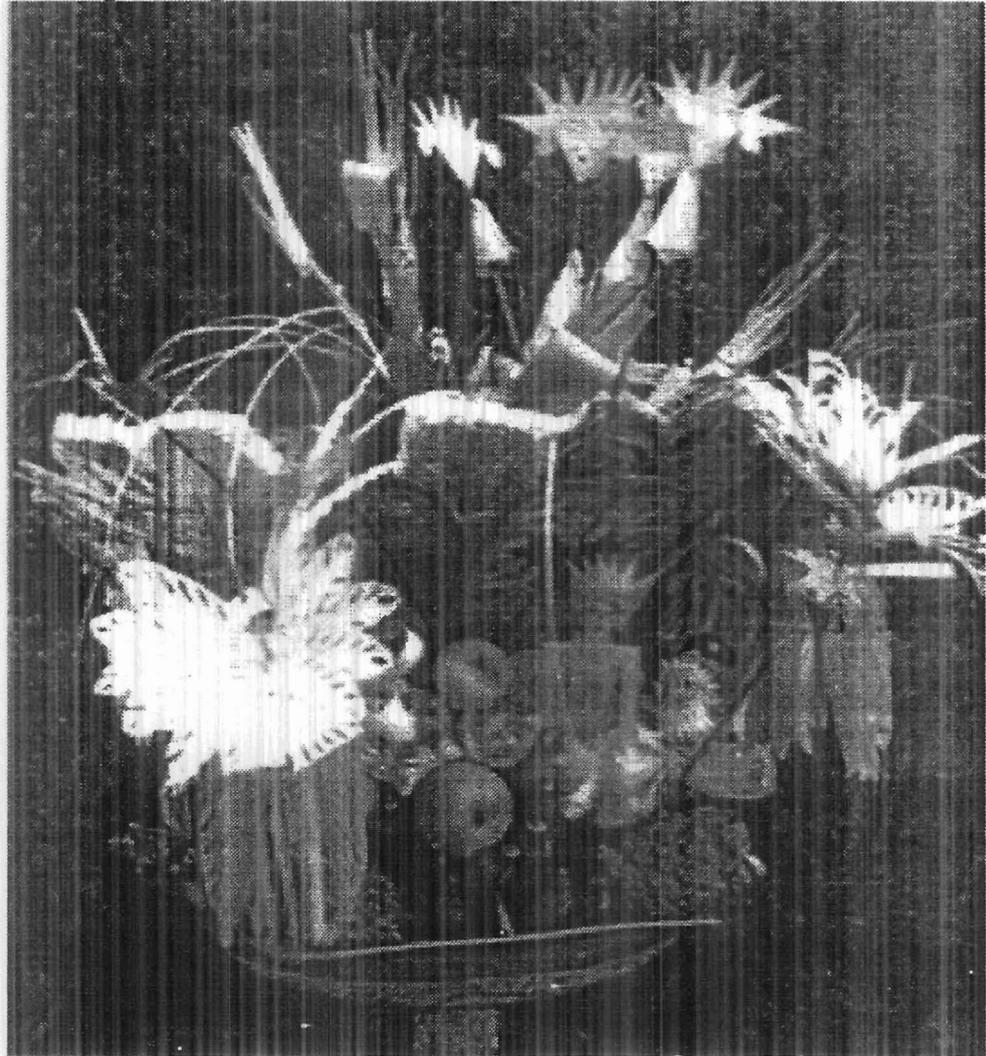


Gambar 3. Karya seni Instalasi, (Sumber: Saftari, 2008)

## 2. Seni Sebagai Kebutuhan Spiritual

Sedikit berbeda dengan batasan di atas, Everymen Encyclopeda, menyebutkan bahwa seni *“..all that which is not done by man in the way of utility, in their word all that he does in the way of luxury, pleasure, or from a spiritual need”*. (segala sesuatu yang dilakukan orang bukan atas dorongan kebutuhan pokok,

melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena dorongan spritual), seperti dapat kita lihat pada gambar 4.



**Gambar 4.** Sesaji dalam ritual agama Hindu  
(Sumber: A.Agung Suryahadi, 2006).

Jadi apabila menciptakan keramik yang ditujukan untuk keperluan sehari-hari, dalam artian untuk memasak seperti: belanga, periuk, dan peralatan rumah tangga lainnya, ia bukanlah karya seni. Oleh karena, penciptaannya adalah untuk keperluan praktis: yaitu tempat memasak gulai dan nasi. Gulai dan nasi adalah terpaut dengan masalah kebutuhan

pokok sehari-hari manusia. Demikian juga, penciptaan sendok dan garpu. Kalau ia diciptakan untuk keperluan makan ia juga bukan karya seni. Jika penciptaan garpu dan sendok ditujukan untuk keperluan lain di luar kepentingan praktis, dapat saja ia dikatakan sebuah karya seni. Misalnya sendok dan garpu yang diukir sedemikian rupa sehingga menampilkan bentuk yang artistik untuk pajangan, dan sama sekali tidak ada sangkut-pautnya lagi dengan fungsinya untuk makan.

### **3. Seni Sebagai Simbol**

Batasan yang agak berbeda, yang dikemukakan oleh Leo Tolstoy, yang terkenal dengan "*transfer of feeling*". Menurutnya, seni adalah penciptaan simbol-simbol tertentu yang dimaksudkan agar orang lain dapat menerima perasaan-perasaan yang disampaikan. Pemindahan atau penularan perasaan, dari seniman (perupa) kepada orang lain (*audien*) melalui karyanya. Dengan demikian, seni menurut batasan ini adalah sarana komunikasi perasaan manusia. Seniman merasakan sesuatu, kemudian diungkapkan dalam bentuk karya seni. Selanjutnya, melalui karya seni itu seniman berharap audien dapat menangkap sesuatu sebagaimana yang ia rasakan, dapat kita lihat pada gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Desain Grafis, (Sumber: Hanny Kardinata, 2019).

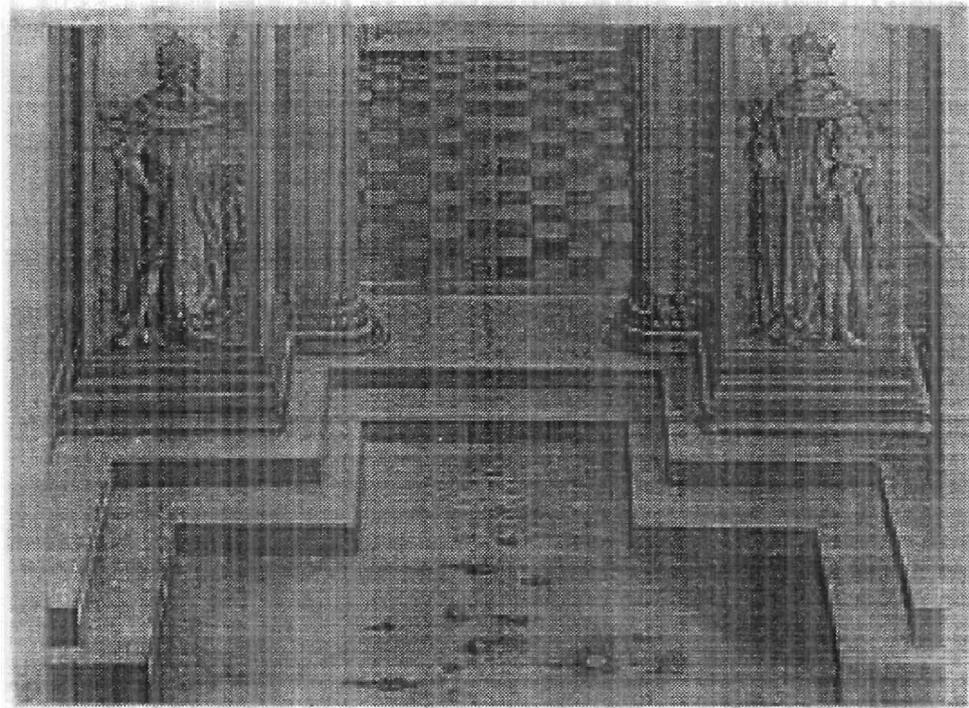
Penekanan pada batasan seni Leo Tolstoy ini adalah efek di sekitar komunikasi perasaan. Pertanyaan dapat diajukan, bagaimana halnya jika karya seni yang diciptakan seniman justru dengan rasional? Seperti misalnya, *optical art*? apakah penekanan pada *transfer of feeling* juga masih terjadi?

jawabnya, bisa ya dan bisa tidak. Tergantung pada nuansa muatan rasanya. Namun, yang jelas penekanannya bukan semata-mata pada nuansa perasaan, ada muatan logikanya.

#### **4. Seni Merupakan Pengalaman Batin**

Batasan seni berikutnya di kemukakan Soedarso (1987). Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara menarik, sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan upaya untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya. Batasan ini lebih dapat dipahami secara lebih komprehensif.

Dari batasan di atas, kita mendapat gambaran, bahwa seni sesuatu yang kurang penting, mengingat ia tidak untuk memenuhi kebutuhan pokok. Namun satu hal, yang perlu diperhatikan, bahwa martabat manusia yang manusiawi sifatnya amat memerlukan seni itu. Tidak seorangpun manusia yang ingin hidupnya kering, tanpa sentuhan-sentuhan seni. Terutama bagi manusia modern, sentuhan seni sudah merupakan suatu keharusan, mulai dari mode baju yang ia kenakan sampai pada bentuk arsitektur bangunan hunian sarat dengan sentuhan seni interior dan eksterior. Itu semua merupakan bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, lihat gambar 6.



Gambar 6 :Karya Etsa, (Sumber: Albrecht Durer, 1515)

Hal demikian juga telah dialami oleh manusia primitif, meskipun dengan cara yang amat bersahaja. Mereka tidak menghabiskan seluruh waktunya untuk memenuhi kebutuhan pokok, dan mempertahankan hidupnya. Mereka tetap menyisihkan waktunya untuk berolah seni, guna memenuhi kebutuhan spiritualnya.

Berawal dari munculnya berbagai variasi batasan seni, The Liang Gie (1986) mencoba menelaah masing-masing batasan dan kemudian mencoba membuat semacam ikhtisar dan klasifikasi. Hasil telaahannya, diklasifikasikan menjadi lima kategori, yaitu:

a. **Seni Sebagai Suatu Kemahiran (*skill*),**

Seni sebagai suatu kemahiran. Hal ini sesuai dengan epistemologi istilah "*art*". *Art* berasal dari kata latin "*ars*", yang berarti kemahiran. Bangsa Yunani kuno menggunakan kata "*techne*" untuk maksud kata "*ars*", yaitu sebagai suatu kemahiran membuat barang-barang atau mengerjakan sesuatu. Pengertian

semacam ini dapat ditemukan dalam *Encyclopedia Britanica* (Flemming, 1972), seni dalam artian yang paling dasar adalah berhubungan dengan kemahiran atau kemampuan. Batasan ini memang relevan dengan kata asal "*ars*" maupun kata "*kunst*" bersal dari kata "*konen*" (Bahasa Jerman) yang artinya, bisa, mahir atau mampu.

**b. Seni Sebagai Kegiatan yang Menghasilkan Karya**

Seni sebagai kegiatan manusia dalam menghasilkan suatu karya . Pengertian ini banyak digunakan oleh para ahli dan mengilhami batasan yang dikemukakan. Misalnya, apa yang dikemukakan Herbert Read, Leo Tolstoy, Pipper, dan Erich Kahler. Misalnya menurut Read (1972) seni adalah usaha menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan, sedangkan menurut Leo Tolstoy, seni adalah kegiatan manusia, bahwa seseorang secara sadar dengan perantaraan tanda-tanda lahiriah bentuk-bentuk tertentu untuk menyampaikan perasaannya, agar orang lain merasakan perasaan-perasaan yang disampaikan tersebut. Di depan telah disinggung, teorinya ini terkenal dengan "*transfer of feeling*".

**c. Seni Sebagai Hasil Karya Manusia (*work of art*)**

Pembedaan seni sebagai proses dan sebagai produk ini adalah akibat dari adanya dikhotomi proses dan produk. Untuk menghindari kesalah-pahaman, maka lebih baik digunakan istilah sebagai kegiatan dan sebagai hasil karya. Mengenai seni sebagai hasil karya, ia merupakan hasil aktivitas manusia. Sebagaimana yang dikemukakan Hosper, bahwa dalam artian yang luas, seni meliputi setiap benda yang dibuat manusia

yang memiliki ciri tertentu, untuk dibandingkan dengan benda-benda alam, lihat gambar 7.



Gambar 7. Manusia Menciptakan Karya Seni Sesuai Imajinasinya  
(Sumber: Geraldine Christy).

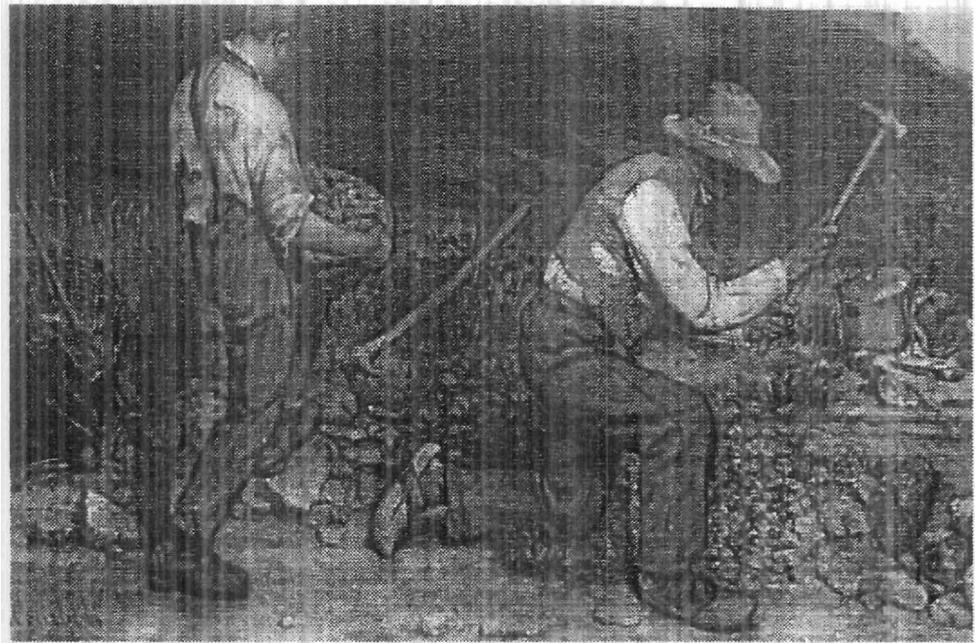
**d. Seni Sebagai Produk Keindahan**

Seni dalam artian yang lebih sempit, menyangkut pada proses dan produk yang memiliki nilai keindahan, atau seni indah (*fine art*). Mengenai istilah seni indah, digunakan oleh Krikorion dalam

bukunya "*A Glossary of Art Term*", bahwa seni indah adalah seni yang terutama bertalian dengan pembuatan benda-benda dengan kepentingan-kepentingan estetis untuk maksud keindahan. Pengertian ini biasanya berlawanan dengan benda terapan atau seni terapan (*applied art*). Meskipun perlawanan kedua kata tersebut tidak selalu benar. Oleh karena adanya pergeseran fungsi, dari benda pakai menjadi benda seni, atau sebaliknya.

**e. Seni Sebagai Seni Penglihatan**

Seni dalam pengertian yang lebih sempit dan spesifik. Seni indah yang dimaksudkan di atas, diarahkan pada seni untuk konsumsi penglihatan. Dalam bukunya "*Art*", Eugene Johnsons menyebutkan "*However, as most commonly used to day, art means the visual arts, those of artistic creativity that seek to communicate primary through the eye*" (Akan tetapi, sebagaimana paling umum dipergunakan dewasa ini, seni berarti seni penglihatan, yaitu bidang-bidang kreativitas yang bermaksud mengadakan tata hubungan pertama-tama dengan melalui mata). Lebih lanjut Herbert Read dalam bukunya "*The Meaning of Art* (1972), seni yang paling lazim dihubungkan dengan seni-seni yang bercorak penglihatan atau plastis. Dengan demikian, seni merupakan sebuah penjelajahan dari realita melalui penyajian visual, lihat gambar 7 di bawah ini.



**Gambar 8.** Gustave Courbet, *The Stone Breaker* (sumber: Pa di Zelanski)

## **B. Fungsi Seni**

Disadari atau tidak, sebenarnya manusia tidak bisa lepas dari seni. Sebab dalam diri setiap manusia selalu terdapat perasaan seni. Bahkan tidak jarang, tanpa sadar seseorang telah mengekspresikan perasaan seninya, misalnya bersenandung ketika sedang gembira, membuat coretan di tanah ketika sedang bermain-main, dan sebagainya.

Betapa terbelakangnya tingkat peradaban seseorang atau sekelompok masyarakat, yang ia tidak selalu memerlukan seni dan hidup tidak dengan seni. Namun kadang-kadang kehadiran seni tersebut tidak disadarinya. Jadi, pada dasarnya seni merupakan salah satu kebutuhan manusia.

Masyarakat primitif zaman purba yang hidup secara *nomaden* (mengembara) menggunakan batu genggam sebagai alat kehidupan mereka. Benda-benda ini mempunyai fungsi *fisis* bagi mereka. Ketika sudah hidup

lebih baik lagi dan memiliki tempat tinggal menetap, manusia mulai menciptakan alat-alat dari tanah liat. Hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya seni hias dalam tembikar, anyaman, tenun, dan benda-benda perhiasan lainnya.

Pada zaman modern, perkembangan seni semakin tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, manusia telah sangat sadar akan keberadaan seni. Sehingga perkembangan manusia dalam menciptakan dan menggunakan seni semakin dapat dirasakan.

Pada perkembangannya berikutnya manusia telah menciptakan karya seni yang berdaya guna dalam kehidupan mereka. Secara global fungsi seni dapat dibagi menjadi fungsi individual dan fungsi sosial. Fungsi individual meliputi kebutuhan fisik dan kebutuhan emosional. Sedangkan fungsi sosial terpilah ke dalam empat bidang, yakni bidang rekreasi, komunikasi, pendidikan, dan keagamaan.

## **1. Fungsi Individual**

Fungsi seni bagi seorang individu dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

### **a. Pemenuhan Kebutuhan Kisik**

Manusia homo sapiens telah mengenal alat-alat kehidupan sehari-hari. Dari peninggalannya, dapat diketahui bahwa manusia zaman itu telah mengenal dan mempelajari dunia fisik. Mereka berusaha membuat benda-benda terapan.

Manusia disebut homofaber, artinya ia memiliki emosi dan kecakapan untuk berapresiasi pada keindahan dan pemakaian benda-benda. Sifat sensitif yang dimiliki seseorang memberi respon terhadap penciptaan benda yang indah

dengan nilai artistik. Pada penciptaan suatu benda, seseorang selalu mempertimbangkan dan menghadirkan aspek kehidupan.

Di abad teknologi, kehadiran aspek seni dalam pembuatan benda-benda fungsional tidak dapat diabaikan. Seni terapan memang mengacu pada pemuasan kebutuhan fisik. Karena itu segi kenyamanan menjadi hal yang penting.

Peradaban manusia terus maju. Hasil ciptaan manusia juga ikut berkembang dengan pesat. Contoh-contoh karya seni yang dapat memenuhi kebutuhan fisik antara lain: Seni bangunan, Seni *furniture*, seni pakaian (textile), seni kerajinan dan sebagainya.

#### **b. Pemenuhan Kebutuhan Emosional**

Mengapa manusia bisa marah, sedih, gembira, haru, iba, cinta, dan benci? Manusia dapat merasakan semua itu karena dalam dirinya terkandung dorongan emosional. Dorongan emosional tersebut merupakan situasi kejiwaan yang ada pada setiap manusia normal. Dan ia akan timbul bila ada rangsangan dari luar. Rangsangan tersebut akan membentuk suatu asosiasi dan tanggapan. Dari tanggapan inilah lalu timbul refleksi perasaan marah, benci, sedih, cinta, kasihan, haru, dan sebagainya.

Dalam diri manusia selalu terdapat dua unsur, yaitu *jasmani* dan *rohani*. Pemenuhan kebutuhan jasmani dapat dilakukan dengan benda-benda seni terapan. Sedangkan kebutuhan rohani bisa dipenuhi antara lain dengan menyaksikan film di bioskop, pagelaran musik, pameran seni rupa, teater, dan sebagainya. Dari

seni yang mereka nikmati mereka mendapatkan kepuasan sehingga dalam jiwa mereka tumbuh suatu kesan.

Pemenuhan kebutuhan emosional kesenian tidak hanya untuk seniman saja. Setiap orang membutuhkan kesenian, hanya saja kadarnya berbeda. Hal ini disebabkan oleh sedikit banyaknya tingkat dan kedalam-an perasaan estetis seseorang. Seseorang yang pengalaman estetikanya lebih banyak memerlukan pemuasan yang lebih banyak pula.

Seniman adalah orang yang telah melengkapi diri dengan pengalaman estetik secara mendalam. Ia telah mampu mengapresiasi karya seni dengan baik. Selain itu, ia mampu mengorganisir rangsangan dan tanggapan yang diterimanya. Hasil tanggapan itu kemudian diekspresikan dalam suatu bentuk ungkapan seni. Berbagai cara dapat dijadikan alat berekspresi. Ada yang menggunakan musik, sastra, gerak, atau seni rupa.

Bagi seorang seniman, penciptaan karya seni berfungsi untuk pemuasan emosional. Karena itu, corak dan gayanya menjadi sangat khas dan subyektif, karena tanggapan satu seniman dengan seniman lain akan berbeda. Demikian pula dalam berekspresi dan pemuasannya.

Dalam proses penciptaan karya seni, seorang seniman tidak mementingkan harga jual (komersial) atau segi material, yang penting baginya adalah bagaimana cara berekspresi. Jadi, seniman yang baik tidak dibebani oleh aspek-aspek komersial dalam proses penciptaan.

Paul Gauguin, Affandi, S. Sudjojono, Vincent Van Gogh, misalnya, dalam kehidupan

penciptaan karya seni mereka hanya mengejar kepuasan batiniah saja. Soal karya mereka kemudian laku dijual dengan harga mahal adalah soal lain. Karena hal tersebut di luar proses penciptaan. Demikian pula dengan seniman lainnya, lihat gambar 8.



**Gambar 9.** Potret diri Paul Gauguin, 1870 (Sumber: koleksi Sukarno).

## 2. Fungsi Sosial

### a. Bidang Rekreasi

Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang sering diserang rasa jenuh setelah dikurung kerutinan dan kesibukan sehari-hari. Karena itu, tidak jarang ia sengaja meluangkan waktu untuk mencari suasana baru guna penyegaran.

Banyak cara yang dilakukan orang dalam penyegaran, antara lain dengan berekreasi kesuatu obyek wisata. Rekreasi seperti adalah rekreasi yang diberikan oleh alam.

Seni juga dapat berfungsi sebagai benda rekreasi, misalnya seni teater, pagelaran musik, dan sebagainya. Dalam arti luas, fungsi seni sebagai benda rekreasi adalah seni yang mampu menciptakan suatu kondisi tertentu yang bersifat penyegaran dan pembaharuan dari kondisi yang telah ada.

### b. Bidang Komunikasi

Berkomunikasi artinya mengadakan interaksi antara dua pihak, sehingga terjadi suatu pengertian timbal balik antara keduanya. Dua pihak tersebut dapat berupa individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

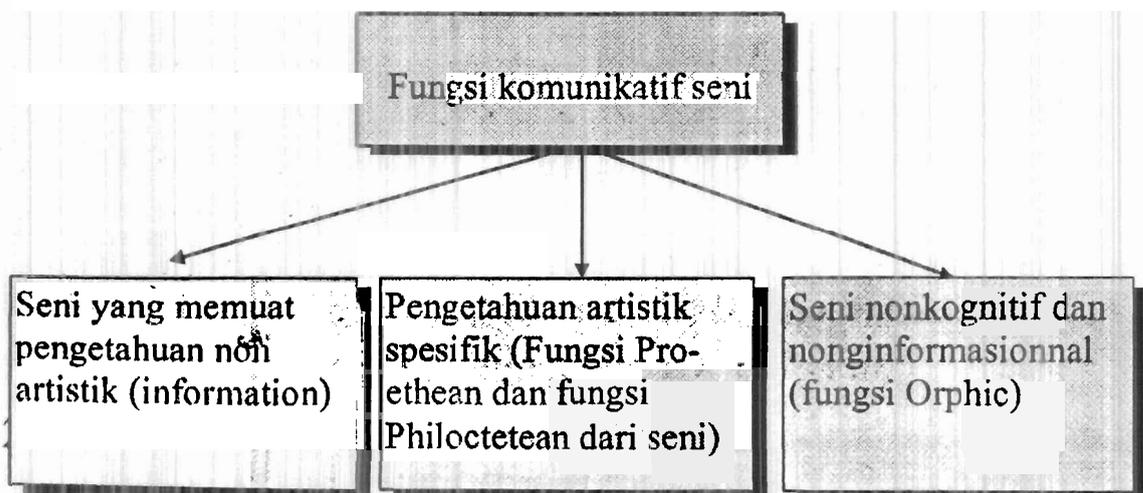
Pada umumnya orang menggunakan bahasa sebagai media komunikasi. Hal ini dapat dimengerti karena bahasa merupakan alat komunikasi yang paling sederhana dan mudah dimengerti. Namun komunikasi dengan bahasa yang digunakan manusia masih saja mengalami hambatan karena sangat banyaknya bahasa yang

ada di antara mereka Satu pihak tidak bisa mengerti bahasa pihak lain sehingga komunikasi terhambat. Oleh karena itu perlu dicari media lain yang bersifat *universal* atau "bahasa" yang dapat dimengerti semua orang.

Nampaknya seni merupakan alat yang efektif untuk berkomunikasi. Karena keindahan yang terkandung di dalamnya bersifat hakiki dan universal. Seni dapat menembus batasan-batasan bahasa verbal maupun perbedaan-perbedaan lahiriah setiap orang. Hanya lewat seni kita dapat mengerti kebudayaan bangsa lain yang letaknya jauh dari kita.

Seni dapat menghubungkan buah pikiran seseorang dengan orang lain. Orang usia lanjut dan yang berusia muda dapat bertemu melalui seni. Laki-laki dan wanita dapat berhubungan pada landasan yang sama berupa karya seni. Bahkan orang (seniman) yang hidup berabad-abad lampau dan pada tempat yang sangat jauh dapat berkomunikasi dengan orang ada pada masa sekarang melalui karya seni yang ditinggalkannya.

Tokoh filsuf Polandia Stefen Morawski menyajikan teorinya tentang fungsi komunikatif seni dengan digram sebagai berikut:



Menurut pemikiran Morawski, semua seni apa saja mempunyai fungsi komunikatif karena harus menyampaikan kepada para penghayatnya atau pengamatnya berbagai informasi seperti pengaturan kata-kata, nada-nada, dan warna-warna. Kemudian fungsi induk komunikasi itu di bagi menjadi tiga fungsi lanjutan yaitu fungsi estetis semata-mata dan fungsi-fungsi para estetis (para = lanjutan).

Untuk penamaan fungsi-fungsi para estetis ini, Morawski mengambil nama-nama dalam mitologi Yunani kuno, seperti *Orpheus*, *Prometheus*, dan *Philoctetes*. *Orpheus* adalah tokoh yang meng-ungkapkan kekuatan organis yang menyegarkan dari musik dan sajak sehingga perasaan manusia menjadi senang, selaras, dan mempunyai keseimbangan. Nama *Orpheus* kemudian dijadikan sebutan fungsi Orphic yang murni estetis dan seninya bersifat nonkognitif dan noninformasional yaitu tidak menyangkut pengetahuan dan informasi, melainkan perasaan estetis semata-mata.

**a. Bidang Pendidikan**

Sebuah fungsi pokok lainnya dari seni yang berkembang sekarang adalah fungsi pendidikan yang dapat menjangkau beberapa hal seperti keterampilan, kreativitas, emosional, dan sensibilitas. hal ini dapat dilahirkan dengan berlatih dan berkarya seni. Seseorang dapat mening-katkan keterampilan tangannya dan kepekaan perasaannya adalah dengan melakukan kegiatan seni seperti melukis atau mematung. Seseorang yang sering melihat dan mengamati

karya seni lukis akan dapat mengasah perasaan estetisnya sehingga menjadi sangat sensitif. Dengan seringnya menikmati karya seni melalui pancaindera, daya sensibilitas dapat meningkat. Menurut Herbert Read menjelaskan lebih lanjut:

*“The cultivation of the arts is an education of the sensibility, and if our hand remain empty and our perception of form is unexercised, then in idleness and vacancy we revert to violence and crime. When there is no will to creation the death instinct takes over and wils endless, gratuitous destruction.”*

(Pengembangan seni-seni merupakan suatu pendidikan dari sensibilitas, dan kalau tangan kita tetap kosong dan pencerapan kita terhadap bentuk tidak dilatih, maka dalam keadaan menganggur dan kekosongan kita kembali pada kekerasan dan kejahatan. Bilamana tidak ada kemauan terhadap penciptaan, insting kematian mengambil alih dan menginginkan kehancuran tak berguna yang tiada akhirnya.)

#### **b. Bidang Keagamaan**

Kualitas yang ada pada karya seni dapat memenuhi kebutuhan spiritual setiap orang. Seni dapat memberikan rasa senang, rasa aman, rasa terharu, rasa cinta, rasa kagum dan lain-lain. Fungsi seni untuk memenuhi kebutuhan spiritual ini merupakan fungsi pokok dari seni. Pada masyarakat primitif zaman prasejarah untuk melakukan pemujaan kepada dewa, roh nenek moyang mereka atau sesuatu yang khusus selalu

dilakukan dengan memukul gendang dan bernyanyi. Dalam hal ini seni musik pada waktu itu memiliki fungsi kerohanian untuk mendekatkan manusia dengan dewa yang dipujanya.

# 2

## SENI GRAFIS

### A. Pengertian Seni Grafis

Kata grafis atau grafika dalam bahasa Indonesia berasal dari kata Yunani "*graphein*" yang artinya menulis, sebagai contoh kata "*photography*" (*photos* = sinar, *graphein* = menulis), kata "*Lithography*" (*lithos* = batu, *graphein* = menulis). Jadi kata *graphein* yang semula punya pengertian menulis, dewasa ini pengertian kata tersebut telah berkembang menjadi masalah cetak mencetak.

Semula teknik mencetak hanya digunakan sebagai teknik reproduksi yang bersifat komersial, orang berusaha dari satu gambar (pada klise) dapat diperoleh sejumlah gambar yang sama. Teknik ini berkembang cukup lama dalam usaha komersial, maka seniman-seniman ingin menciptakan karya seni dengan menggunakan teknik grafis, dan lama kelamaan terciptalah apa yang disebut "seni grafis" (*graphic art*).

Kedudukan seni grafis sebagai seni murni (*fine art*) adalah sejajar dengan karya seni yang lain seperti seni lukis, seni patung dan karya-karya seni yang lainnya.

Syafii dkk. (2006), mengatakan bahwa seni grafis ini juga tergolong kepada seni rupa, dua dimensi sebagaimana dalam lukisan. Kelebihan seni grafis ini dibandingkan dengan seni lukis dan atau gambar lainnya, karena dalam seni grafis dapat dibuat karya yang berulang, dengan kata lain memungkinkan dilakukan pelipatgandaan karya, seperti ketika kita melakukan cap jari atau cap stempel. Jika lukisan-lukisan di gua prasejarah itu dibuat dengan mengecapkan telapak tangan yang diberi warna atau menaburkan warna pada sela-sela jari tangan boleh jadi secara teknik seni grafis telah dimulai sejak zaman prasejarah.

Selanjutnya Budiwirman (2008) mengatakan bahwa, seni cetak mencetak atau sering juga disebut seni grafis yang tumbuh dari usaha untuk memperbanyak hasil karya seni dua dimensional. Contoh dalam bentuk yang paling sederhana adalah, apabila seorang anak atau siswa mencoret-coret telapak tangannya dengan sebuah ball point atau sebuah karet penghapus dicukil-cukil atau digores-gores memebentuk gambar bunga-bunga, kemudian pada permukaan karet penghapus yang telah digores tersebut dilumurkan tinta, cat atau bahan sejenis lainnya.

Selanjutnya permukaan tangan anak yang dicoret-coret dengan tinta *ball point* atau karet penghapus yang telah dilumuri tinta atau cat tersebut dicetak pada secarik kertas, maka akan timbullah di kertas itu sebuah bunga. Kalau permukaan karet penghapus yang sama itu dicetakkan berulang kali pada kertas yang sama, maka akan diperoleh banyak gambar bunga yang sama bentuknya, Soedarso (1998)

Prinsip kerja seperti ini termasuk ke dalam proses kerja seni grafis.

Dengan demikian prinsip seni grafis adalah semua bentuk karya yang dihasilkan melalui metode cetak dua dimensi. Prinsip yang lain, baik yang sederhana ataupun yang rumit sekali memerlukan kreatifitas orang yang membuatnya. Berarti, di samping memahami dan dapat mengaplikasikan teknik pembuatan, tanpa adanya kreativitas, maka karya seni grafis belum tentu akan menghasilkan karya yang indah.

Dalam perkembangannya karya seni grafis sudah menampakkan kemajuan yang begitu pesat. Pada awalnya hanya dimaksudkan untuk menggandakan hasil karya seni dua dimensi, sekarang cabang seni ini tidak lagi memiliki tugas utama untuk memperbanyak hasil melainkan mengacu kepada perolehan efek gambar yang khas dan tentu saja dapat digandakan menjadi beberapa buah. Hasil cetakan tentu saja akan berbeda dengan hasil goresan kuas langsung di atas kertas. Hasil cetakan memperlihatkan ciri khas tersendiri, seperti adanya bintik-bintik akibat permukaan cetakan, dan adanya bagian yang tak terkena tinta. Ciri khas tersebut timbul dari penyaluran ekspresi pembuatnya.

Maka dari itu, dapat dikatakan seni grafis adalah salah satu media ekspresi dan bukan semata-mata merupakan alat untuk memperbanyak hasil karya seni rupa saja. Dengan uraian di atas, menjadi lebih jelaslah pengertian tentang seni grafis dan pengamat akan sanggup menelaah serta menerima seni secara semestinya. Sebagaimana diketahui selama ini telah banyak seni diciptakan seniman. Alangkah ruginya, kalau banyak cabang-cabang seni rupa yang dapat

memperkaya pengalaman batin seniman, tetapi karena tidak diketahui bagaimana cara memanfaatkan dan menikmatinya, maka jenis karya tersebut terabaikan.

Mariato (1988), mempertegas pengertian seni grafis ini. secara umum, kata grafis adalah segala sesuatu yang dihasilkan dengan metode cetak dua dimensional sebagaimana lukisan, drawing atau fotografi. Pengertian istilah ini sinonim dengan printmaking (cetak-mencetak). Dalam penerapannya seni grafis meliputi semua karya siseniman secara individu dengan gambaran orisinal apa pun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak.

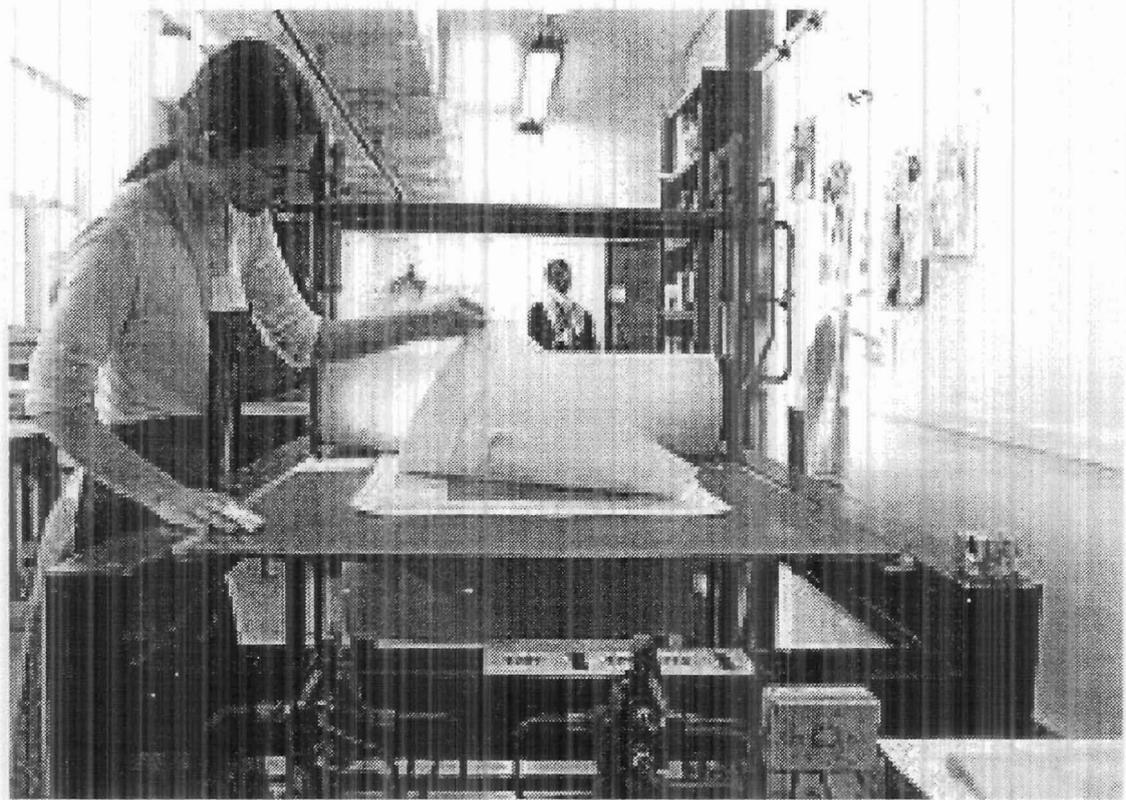
Para kolektor, museum internasional, serta *art gallery* banyak menyimpan karya seni grafis dari tokoh-tokoh seniman yang terkenal. Albrecht Durer, Hans Holbein dan Andrea Montegna terkenal karena karya *wood block print*nya. Rembrant mendapat sebutan bapak etsa (*etching print*) dan karya-karyanya terkenal dan dikoleksi di berbagai banyak Negara. Sebenarnya masih banyak seniman seni grafis yang terkenal di dunia disamping seniman seni yang lain.

Seniman grafis membuat karyanya pada permukaan logam, kayu, batu dan sebagainya, dimana karya tersebut akan menjadi pola seperti yang diinginkan pada permukaan kertas hasil cetakan. Batu atau kayu yang berpola tersebut disebutnya "*klise*" dan perlu diketahui bahwa karya seni yang terdapat pada permukaan logam tersebut harus bersifat negatif dari hasil cetakan yang terdapat pada permukaan kertas yang akan dicetak.

Pada hakekatnya dalam proses pembuatan karya seni grafis dibagi atas 3 (tiga) tahap yaitu:

1. Tahap pembuatan desain; seniman membuat desain pada kertas tanpa detail dan kemudian ditransferkan pada permukaan bahan klise.
2. Tahap pembuatan klise; penyelesaiannya dapat dilakukan sesuai dengan bahan yang digunakan untuk klise atau penera, antara lain:
  - a. Menoreh, mencukil yang dapat dilakukan pada permukaan block seperti dalam *relief print* dan sejenisnya.
  - b. Menggambar permukaan, seperti dalam *lithography print*.
  - c. Menutup sebagian klise kasa, seperti dalam *serigraphy*
  - d. Meng-etsa dan menoreh dengan bahan kimia seperti dalam *etching print* dan *intaglio print*.
3. Tahap mencetak klise; agar *pigment* gambar pindah perlu adanya penekanan.

Alat yang digunakan untuk melakukan penggandaan karya ada bermacam-macam cara yang dapat dilakukan seperti, telapak tangan, punggung sendok besar, *linoleum press*, *baren*, *dabber*, *etching press*, dan sebagainya, lihat gambar 10.



Gambar 10. Alat Penggandaan Karya Seni Grafis Hydraulic Etching Press  
(Sumber: Hendy Adhitya).

Seniman grafis harus dapat menyelesaikan sendiri seluruh proses berkarya tersebut, sehingga diperoleh karya seni yang betul-betul punya nilai individual (bersifat unique) yang tak mungkin dapat dikerjakan oleh orang lain. Seorang seniman *wood block print* yang modern di Jepang disamping berkedudukan sebagai *designer*, ia harus sebagai *cutter* dan langsung sebagai *printer*. Akan tetapi juga *wood block print* yang kuno di Jepang yang tergabung dalam *workshop ukiyo-e* ternyata di dalam menghasilkan karya cetakan dilakukan oleh sekelompok orang yang bekerja sama; ada yang bekerja sebagai *designer*, ada yang sebagai *cutter*, dan ada yang sebagai *printer* (pencetak). lihat gambar 11.



**Gambar 11.** Sekelompok seniman grafis melakukan pencetakan  
(Sumber: Hendy Adhitya).

Diantara tiga tahap pelaku tersebut yang betul-betul menentukan hasil karya seni grafis terletak pada pembuatan klise, sedangkan pembuatan design dan mencetak merupakan pelengkap. Justru karena itulah sebagai bukti karya seni grafis yang otentik atau orisinal terletak pada hasil pembuatan klise. Tidak salah pula kiranya bila karya seni grafis *wood block print* disebutnya "*picture knife*".

## **B. Sejarah Perkembangan Seni Grafis**

Sejarah memperlihatkan proses perkembangan terjadinya sesuatu. Dengan memahami factor-faktor yang melatar belakangi perkembangan seni grafis ini, diharapkan orang akan memahami dan mencintai, juga merupakan langkah awal untuk memudahkan mempelajarinya. Bila seseorang memahami faktor-faktor dan latar belakang terjadinya seni grafis, diharapkan dia akan memahami, mencintai dan sekaligus memudahkan untuk mempelajarinya.

Karya cukilan kayu merupakan teknik yang tertua dalam teknik cetak tinggi, karya cetak di atas bidang kayu yang paling tua dan terkenal bernama Wuo Kuo Ching ialah suatu karya yang dianggap pusaka oleh orang Budha. Karya itu dipesan oleh Kaiser Shataku dari Jepang yang memerintah pada tahun 762-769 (Manurung, 1978).

Di Eropa cukilan kayu baru dikenal pada permulaan abad ke-15 yang bersamaan dengan masuknya kertas dari Tiongkok. Teknik itu dipakai sebagai alat untuk memperbanyak kartu-kartu mainan dan gambar-gambar yang melukiskan suasana keagamaan misalnya menggambarkan orang-orang yang sedang melakukan kebaktian di tempat peribadatan, gambar-gambar malaikat-malaikat atau bidadari juga gambar-gambar bunda Maria (Ibunya Nabi Isa).

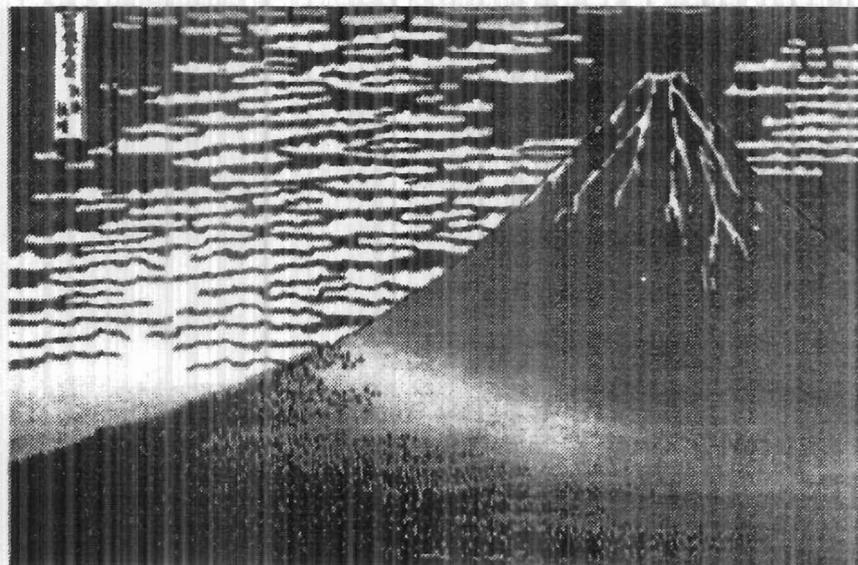
Kebanyakan karya-karya cukilan kayu yang masih dalam warna hitam putih saat itu menggunakan unsur garis, sedangkan penerapan unsur bidang, ruang, tekstur dan lain sebagainya masih jarang digunakan, dan cara penggambarannyapun masih menggunakan teknik-teknik yang sederhana. Mereka

menghindarkan penggambaran yang terlalu rumit, di samping itu teknik pencukilannya masih kasar, karena alat-alat yang digunakannya masih sangat sederhana.

Kemudian unsur gambar yang lebih banyak menggunakan garis dari pada bidang abad itu juga dikembangkan lebih jauh oleh seniman dari Florence. Mereka mengkomposisikan garis-garis hitam dengan bidang-bidang hitam yang menimbulkan kesan yang indah (Manurung, 1978).

Hans Holbein dan Albrecht Durer adalah dua orang seniman cukilan kayu kenamaan pada abad itu yang kemahirannya dalam menggambar dan mencukil sangat menggangumkan.

Cukilan hitam putih yang sederhana itu kemudian berkembang menjadi cukilan kayu berwarna yang lebih memperkaya nilai artistik dari suatu karya cukilan kayu. Cara pewarnaan masih dilakukan di atas kertas, jadi belum menggunakan beberapa bidang kayu yang kini banyak dipakai untuk membuat cukilan kayu berwarna.



**Gambar: 1.2** Cukilan Kayu Berwarna, "Gunung Fuji" karya Katsushika Hokusai.

Teknik cukilan kayu yang lain adalah goresan kayu. Di Eropa, goresan kayu mulai dikenal pada akhir abad ke-18, dan Thomas Bewick adalah seniman pertama yang berhasil menggunakan teknik ini dengan baik, sehingga goresan kayu kemudian merupakan teknik cetak tinggi yang utama pada abad ke-19. Seniman lain yang sezaman dengan Thomas Bewick yang juga menggunakan teknik goresan kayu adalah Edward Calvert dan Willeam Blake yang karya-karyanya banyak mempengaruhi seniman-seniman modern, karena unsur imajinasi memegang peranan kuat setiap karya mereka (Marianto, 1986).

Kedua teknik di atas (cukilan kayu dan goresan kayu) yang pada mulanya hanya dipakai sebagai alat reproduksi buku. Kadang-kadang cukilan kayu atau goresan kayu merupakan ilustrasi suatu cerita, dikirimkan lagi ke kota/tempat lain untuk dipakai dalam hal yang sama oleh penerbit-penerbit lain. Jadi seringkali suatu gambar yang sama terdapat dalam dua buku atau lebih yang berbeda penerbitnya.

Pada abad ke-19 cukilan kayu dan goresan kayu digunakan untuk tujuan komersil. Mereka meniru karya-karya pelukis-pelukis terkenal dan menjual kepada turis. Dalam segi teknis mereka bertambah baik, karena seringnya membuat karya yang serupa, tetapi dalam segi kualitas karya-karya mereka tidak mengalami peningkatannya.

Baru pada awal abad ke-20 kedua teknik itu berkembang menjadi media ekspresi bebas. Dan seniman-seniman yang berjasa dalam hal ini adalah Charles Ricketts Shannon dan Lucien Pisaro.

Seni cetak cukilan kayu telah lama sekali dikenal di Jepang, dan bentuk cukilan itu sangat populer pada akhir abad ke-18 dan 19. Beberapa karya cukilan kayu

dari Eropa yang hampir seluruh pengajarannya dilakukan oleh senimannya, cukilan kayu di Jepang dilakukan oleh tiga orang, yaitu: senimannya sendiri yang membuat gambar, pencukil, dan tukang cetak. Mereka adalah orang-orang yang ahli dalam bidangnya masing-masing, dan bisa berkerja sama satu sama lainnya.

Karya-karya cukilan kayu Jepang yang bertemakan kehidupan sehari-hari disebut Ukiyo-e yang berarti cermin dari dunia sepintas. Seniman-seniman seperti halnya para seniman kaum impresionisme menolak paham-paham yang dianggapnya tidak sesuai lagi dengan situasi zaman pada saat itu. Mereka telah memberikan nafas baru pada dunia kesenian Jepang yang sebelumnya masih bersifat keagamaan.

Para seniman saat itu mulai menganggarap obyek-obyek yang terlihat di sekelilingnya, misalnya khalayak ramai dengan segala kegiatannya. Karya-karya cukilan-cukilan kayu yang bertemakan seperti itu. Pada mulanya tidak diterima oleh golongan aristokrat Jepang, karena dianggap bertentangan dengan gambaran Jepang yang pada abad itu berada dalam tangan kekuasaan golongan militer. Sejak permulaan abad ke-19 sampai pertengahan abad ke-20, kesenian Perancis dapat dikatakan mengalami zaman keemasan suatu periode yang penuh dengan perubahan-perubahan dan penemuan-penemuan dimana para senimannya meninggalkan paham kesenian yang lama dan mengalihkannya pada hal-hal yang baru.

Para seniman saat itu banyak yang mengembara ke daerah-daerah lain diluar negaranya untuk memperdalam ilmunya. Delacroix mengunjungi

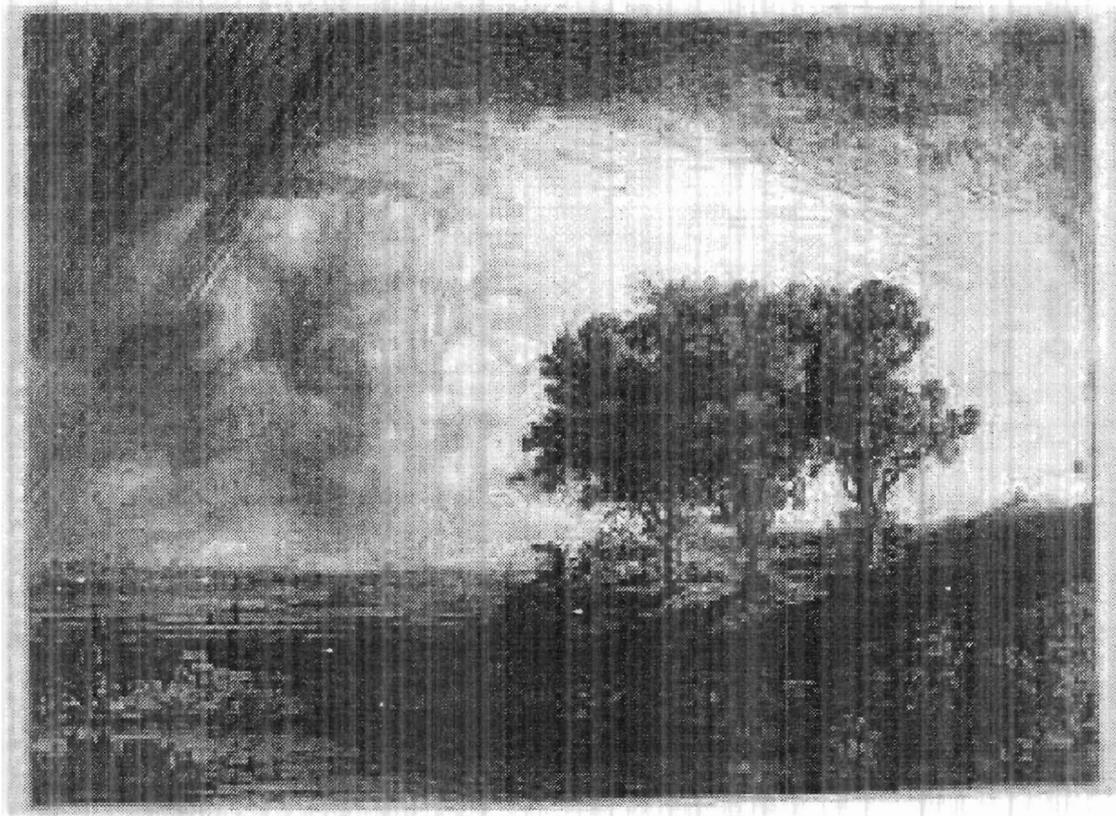
Gallery dan sekembalinya di Perancis memberikan nafas baru pada seni lukis terutama dalam hal pemakaian warna terang. Renior juga terpengaruh oleh kemeriahan yang ditemuinya pada pemandangan alam, tingkah laku, dan pakaian timur. Matisse banyak mengambil motif-motif pada desain Turki dan Persia yang seringkali diterapkannya dalam lukisan-lukisannya. Modigliani, Picasso dan masih banyak seniman-seniman lain yang mengambil unsur-unsur yang terdapat pada patung, topeng dan ukiran kayu Afrika. Tetapi mungkin tidak ada pengaruh asing yang lebih besar dari pada pengartuh cukilan kayu Jepang terhadap perkembangan seni modern Eropa.

Pada waktu itu banyak barang-barang porselin yang diimpor ke Perancis dari Jepang dan barang-barang tersebut pada umumnya dibungkus dengan karya-karya cukilan kayu oleh seniman-seniman Jepang. Secara kebetulan, Braquemond, seorang seniman goresan logam di Paris tertarik pada kertas pembungkus yang desainnya dikerjakan oleh Hokusai, seorang seniman cukilan kayu yang cukup terkenal di negerinya. Hal itu terjadi pada tahun 1856 dan mulai tahun 1862 berdirilah semacam gallery di Paris yang memamerkan dan juga menjual barang-barang seni dari negeri-negeri Timur terutama dari Jepang. Gallery ini adalah kepunyaan hadame Sye, seorang kolektor barang-barang seni. Tempat itu kemudian menjadi tempat pertemuan para seniman Paris atau Perancis pada umumnya.

Seniman-seniman ini antara lain Van Gogh, Pere Tanguy. Manet, Degas, monet, paul Gauguin, Lautrec, Whister dan Mary Cassatt. Hampir kebanyakan seniman yang suka berkumpul disana memberikan

reaksi positif terhadap karya-karya cukilan karya Jepang.

Pengaruh yang pertama dari seni cetak Jepang itu bukan terletak pada dekorasi yang sering ada setiap latar belakang figur-figurnya yang tampak pada "gola" karya Manet atau potret PereTanguy karya Van Gogh, tetapi pada karakter yang kuat dari seni Perancis itu sendiri. Seniman-seniman Perancis melihat bahwa karya-karya Uamaro dan Hokusai nilai revolusionernya, yaitu pada penerapan warna-warna cerah dibandingkan dengan warna-warna gelap, kedatarannya, serta penggunaan garis-garis hitam yang sangat ekspresif dan berhasil menunjang ekspresi serta suasana dua dimensional, juga penerapan kontur yang sangat halus yang seolah-olah mencerminkan sifat gemulainya wanita-wanita Jepang. Komposisinya lebih asimetris; suasana dramatis oleh banatuan teknik pencukilan serta pemanfaatan tekstur kayu yang dipakai. Pengaruh tampak sekali pada karya-karya Degas, Manet dan Lautrec yang menggunakan garis-garis sederhana tipis dan sensitip. Seni moder Perancis sebetulnya sangat dan Lautrec yang menggunakan garis-garis sederhana tipis dan sensitip. Seni modern Perancis sebetulnya sangat berhutang budi pada seni Jepang, dan yang terpenting dalam hal ini adalah seniman-seniman Perancis tidak meniru begitu saja, tapi menfaatkan segala unsur yang ada pada seni Jepang dan tidak ada pada seni Perancis, untuk melahirkan bentuk ekspresi yang berkepribadian Perancis.



**Gambar 13:** Etsa (Sumber: Rembrant, 1642)

Berkat perkembangan sejarahnya seni cetak grafis ini dan penemuan-penemuan lain pada bidang dan teknik yang canggih seni grafis modern Jerman memperoleh tempat yang menonjol pula dalam hal ini. Beberapa waktu yang lalu seni grafis masih berada di bawah bayang-bayang dua kelompok utama seni rupa yang lain, yakni seni lukis dan seni patung. Namun sekarang seni grafis semakin memantapkan posisinya sebagai media seni, sejajar dengan kedua bidang seni rupa tersebut di atas.

Jerman adalah tempat kelahiran seni grafis, dan sejarahnya mempunyai ciri fungsi ganda, yaitu sebagai alat disain bebas di satu sisi, dan sebagai alat reproduksi di sisi lain. Teknik-teknik cetakan gambar, yakni memperbanyak garis dan bidang permukaan, bisa ditelusuri sampai masa sebelum adanya

perkembangan manusia. Namun fakta yang penting bagi seni grafis modern bukanlah tekniknya, melainkan cetakan di atas kertas sebagai media massa.

Cetakan kertas pertama muncul dari teknik cetakan kayu (cetakan timbul) di wilayah selatan Jerman pada awal abad 15. Beberapa tahun kemudian menyusul hasil cetakan lempeng tembaga yang diukir dan etsa (cetakan tenggelam). Metode-metode ini mencapai puncaknya yang sangat mengesankan dalam karya-karya Albrecht Dürer dan Albrecht Altdorfer. Sebuah perubahan revolusioner dalam perkembangan seni grafis terjadi setelah ditemukannya litografi (cetakan datar) oleh Aloys Senefelder pada 1796 di München. Dalam waktu singkat temuan ini menyebar luas di seluruh Eropa dan digunakan baik untuk ilustrasi buku maupun untuk iklan (contohnya untuk plakat-plakat Jugendstil). Bengkel seni grafis di Bauhaus menghubungkan bidang-bidang yang terpisah dari disain grafis dan seni grafis bebas dan memberikan dorongan-dorongan baru terhadap perkembangan seni grafis abad 20 dengan jangkauan internasional. Setelah perang dunia kedua seniman-seniman Jerman mencoba cara-cara baru dalam mendisain melalui metode cetakan sablon yang dikembangkan di Amerika.



**Gambar 14:**Engraving "Melancholia I", (Sumber: karya Albrecht Dürer, 1430)

### C. Renaisans Seni Grafis

Setelah menempuh perjalanan yang panjang dari berabad-abad yang lalu karya-karya grafis seniman lahir kembali di Jerman seperti juga di kota-kota metropolitan lainnya di barat. Peristiwa ini tidak hanya menyangkut kembali aktifnya seniman di bidang seni grafis, tapi juga munculnya lagi penghargaan publik dan kolektor terhadap hasil karya seni grafis. (Michael Senff, ketua koleksi seni grafis, München). Untuk waktu yang lama pasar dibanjiri oleh cetakan-cetakan dengan tingkat peredaran yang tinggi. Pada tahun 60- dan 70-an para seniman dan kolektor menghendaki agar setiap orang diharapkan bisa membeli cetakan seorang seniman terkenal. Karena itulah karya-karya seni grafis juga dijual di luar industri seni yang sudah mapan. Saat ini keadaannya sudah terbalik. Grafis tidak lagi berfungsi sebagai alat reproduksi, namun sebagai media yang mendorong para seniman untuk bereksperimen dengan teknik-teknik dan kemungkinan berekspresi dengan bentuk estetik sendiri. Hasilnya adalah munculnya edisi-edisi kecil elit dengan kecenderungan kepada karya unik yang hanya dapat dibeli oleh para kolektor dan pecinta seni melalui galeri dan perdagangan barang seni.

Pameran besar karya seni di Köln, Frankfurt dan Berlin merespon tendensi ini dan dalam pameran penyelenggara menata bagian tersendiri untuk edisi dan seni grafis *original* ("seni grafis *original*" menggambarkan karya-karya di mana lempengan cetak dan lempengan dikerjakan sendiri oleh seniman. Ini berbeda dengan grafik sebagai media reproduksi). Bahkan sebagai tambahan program "*Art Cologne*" di Köln sejak beberapa tahun lalu ada pameran tersendiri,

yakni pameran untuk “karya-karya di atas kertas”. Sekitar 120 galeri dan edisi memamerkan grafik cetak, buku-buku seniman, seni lukis dan *multiples* karya seniman-seniman terkenal dunia dan para penerusnya yang berbakat.

Inventaris grafik modern dalam jumlah besar bersama dengan sketsa terdapat dalam koleksi grafik milik pemerintah (dulu “Kupferstichkabinette”). Karena alasan konservasi karya-karya itu hanya dipamerkan dalam ruangan yang terlindung dari cahaya. Seperti halnya peminjaman buku di sebuah perpustakaan, para pengunjung hanya dapat melihat karya-karya portofolio.

Koleksi-koleksi terpenting ada di Berlin, Wina, München, Dresden dan Stuttgart. Koleksi-koleksi lain yang punya nilai internasional terdapat di Frankfurt, Hamburg, Nürnberg dan Leipzig.

Peran khusus cetakan kayu dan tendensi actual dalam seni grafis modern dan dalam sejarah seni grafis abad 20 teknik cetakan kayu memainkan peran khusus.

Yang pertama kali menemukan kesan gambar yang elementer dan kuat dalam teknik cetakan kayu adalah para seniman ekspresionis. Dalam karya-karya pelukis “Brücke” (antara lain Ernst Ludwig Kirchner, Emil Nolde), anggota kelompok “blauer Reiter” dan khususnya Max Beckmann teknik cetakan kayu mengalami masa keemasannya. Setelah perang dunia kedua Grieshaber dengan edisi cetakan kayunya menjadi terkenal di tingkat internasional dan mempengaruhi seniman angkatan yang lebih muda. Pengikut seni lukis beraliran neo-ekspresionisme seperti Markus Lüpertz, Georg Baselitz dan A.R. Penck dan juga angkatan lebih muda dari aliran seni lukis

neo-figuratif seperti Bernd Zimmer saat ini mencurahkan perhatian mereka pada cetakan kayu.

Peluang-peluang untuk mengkombinasikan dan memanipulasi teknik-teknik grafik dan juga unsur kebetulan dalam mengolah karya tidak hanya memberi inspirasi pada seniman surealis seperti Max Ernst, tapi juga seniman-seniman sekarang yang berkarya menurut konsep tertentu seperti Gerhard Richter, Anselm Kiefer atau Sigmar Polke untuk membuat proyek-proyek grafik yang kompleks. Tendensi terkini seni grafis mengarah pada bentuk-bentuk campuran dari seni lukis, grafik dan kolase dan menyebabkan hilangnya pemisahan tradisional antara jenis-jenis seni. Dalam grafik komputer yang terhitung masih baru dan belum mapan tampak adanya penggabungan antara jenis grafik yang digunakan untuk tujuan tertentu (Gebrauchsgrafik) dan grafik bebas sebagai bagian dari budaya visual global. Di sisi lain muncul temuan-temuan gambar digital yang bersifat individual dan alienasi yang dicetak sebagai karya unik dengan sistem plotter yang boros itu (Joseph Nechvatal). Meski terjadi pembaruan-pembaruan yang bersifat revolusioner di bidang cetakan, sejarah grafik cetakan menunjukkan bahwa di masa depan teknik kerajinan untuk para seniman akan tetap aktual dan akan menyesuaikan diri pada aliran seni yang baru.

#### **D. Cabang Seni Grafis**

Prinsip dasar dari seni grafis adalah memindahkan atau mereproduksi pola yang terdapat pada permukaan suatu klise ke permukaan bidang lain dengan proses penekanan disebut mencetak. Pada dasarnya sarana dari pembuatan seni grafis sebagai berikut:

1. **Klise;** bahan yang digunakan sangat beragam antara lain papan kayu, linoleum, lembaran logam, kain sutra/ monyl, *hard board*, tripleks, lembaran cor lilin lebah dicampur plastic, dan lain sebagainya.
2. **Pigment;** *water base pigment* seperti cat air, cat plakat, dan sebagainya.  
*Oil base pigment* seperti cat minyak, tinta cetak dan sebagainya.  
Keadaan *pigment* ini ada yang cair dan ada yang kental sesuaikan dengan kebutuhannya.
3. **Bidang yang dicetak;** kertas kering atau kertas lembab (*damp-paper*).  
Seperti; Kain, tekstil, lembaran plastic, lembaran kayu, lembaran logam dan sebagainya.
4. **Alat press;** baren, dabber, etching press, tapak tangan, punggung sendok dan lain sebagainya.
5. **Alat-alat lain seperti;** papan, kaca tebal, *roll brayer*, kwas, pisau cukil, penggaris, dan lain sebagainya.

Adapun cabang atau bagian kelompok yang lebih luas dari pada seni grafis dapat dibedakan dengan berdasarkan keadaan klise serta sebaran pigment yang digunakan.

- a. **Relief print** (cetak timbul).  
Keadaan permukaan klise apabila diperhatikan akan terlihat tinggi dan rendah. Pigment terletak/ tertampung pada bagian yang tinggi atau menonjol dan bagian inilah sebagai penghasil gambar yang tercetak.
- b. **Intaglio print** (cetak dalam).  
Keadaan permukaan klise juga terdapat tinggi rendah. Pigment terletak/ tertampung pada bagian yang rendah, dan bagian yang rendah ini

disebut relung-relung garis sebagai penghasil gambar.

- c. *Planography print* (cetak datar).  
Permukaan klise dalam keadaan flat/ datar. Pigment terletak pada bagian bidang yang dapat menghisapnya. Bidang yang dapat menghisap tinta tersebut sebagai penghasil gambar.
- d. *Stencil print/ Serigraphy* (cetak saring).  
Keadaan klise berlobang-lobang dan lobang tersebut tempat berlalunya pigment dan sebagai penghasil gambar.

Disamping keempat cabang seni grafis tersebut di atas, sebenarnya masih ada satu jenis yang lain yaitu "*photography print*". Jenis ini sebenarnya termasuk bagian dari *stencil print*, hanya disini klise tidak dalam keadaan berlubang, melainkan transparent yang tembus cahaya. Gambar yang dihasilkan bukan berasal dari *pigment* warna melainkan akibat reaksi antara suatu lapisan pada kertas yang peka cahaya (dengan sinar matahari atau lampu).

Oleh karena teknik ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi juga menggunakan prinsip yang agak berbeda dengan *stencil print* yang sebenarnya, maka teknik ini berkedudukan sebagai bidang seni grafis yang berdiri sendiri.

Dalam penelusuran lebih lanjut, teknik seni grafis yang dibahas lebih bersifat kerajinan atau kecakapan tangan yaitu *relief print*, *intaglio print*, *planography* dan *stencil print*.

## E. Pemanfaatan Teknik Seni Grafis dalam Pendidikan.

Prinsip dasar dari seni grafis pada awalnya manusia secara tidak sengaja telah melakukan sejak zaman pra sejarah sebagai bukti adanya bekas-bekas telapak tangan yang terdapat pada gua-gua kuno. Penelusuran dari pada penemuan teknik seni grafis tersebut semulanya tidak obahnya sebagai teknik reproduksi dan bersifat komersial. Lama setelah itu seniman yang mungkin sudah sering berkecimpung dalam bidang seni ingin menghasilkan karya seni dengan teknik grafis. Sejalan dengan perkembangan pendidikan, penemuan bahan-bahan seni grafis serta adanya pembuatan alat-alat maka tidaklah mustahil teknik mencetak ini masuk kedalam bidang pendidikan sebagai bagian dari program pendidikan seni disekolah. Dan ternyata masuknya seni grafis dalam pendidikan punya andil yang sangat menentukan dalam pembinaan pengembangan potensi kreatif anak. Tidaklah benar bila *printmaking* atau pembuatan cetakan di sekolah itu hanya sebagai kegiatan mereproduksi yang bersifat mekanis.

Seni grafis dalam pendidikan punya dua tujuan yang berbeda tetapi merupakan satu kesatuan yaitu :

1. Di satu pihak anak hidup dalam *aesthetic experience* yang merupakan kebutuhan hidup manusia. Disamping itu daya kreatif anak berkembang.
2. Dipihak lain anak tahu dan cakap secara teknis untuk menghasilkan karya seni grafis.

Proses *creative* di sini tidaklah cukup melalui pengalaman berpartisipasi, melainkan anak harus aktif berkarya dan sedikit bimbingan dari pihak pendidik. Anak harus berjuang sendiri, rindu akan berpikir yang

benar, melakukan penemuan-penemuan sendiri sehingga makin lama anak menjadi kreatif. Banyak hasil karya seni grafis anak yang menunjukkan karya yang menjemukan atau potensi kreatif anak tidak berkembang, hal ini disebabkan mungkin sangat sedikitnya bimbingan, kurangnya fasilitas dalam memberi kebebasan bereksperimen dan menghasilkan karya-karya kreatif, atau mungkin kurangnya pengertian anak tentang tehnik grafis. Fasilitas kebebasan memang mutlak dibutuhkan agar diperoleh karya grafis yang betul-betul bersifat unik ( pribadi ). Didalam melaksanakan pendidikan seni cetak-mencetak (*printmaking*) yang kreatif hendaknya pendidik selalu menjaga keseimbangan antara aktifitas ekspresi dengan kedisiplinan/ketekunan kerja anak.

Mengingat beberapa hal yang sangat menguntungkan dalam bidang seni grafis, maka tidaklah menjadi problema bila seni grafis masuk dalam program seni mulai dari pendidikan Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Menengah Atas dan Perguruan Tinggi yang memerlukan. Hal-hal yang menguntungkan ini antara lain :

1. Bahan grafis mudah dicari, kadang-kadang tanpa dibeli seperti : pelepah pisang, umbi rambat, kentang, karton bekas dan sebagainya.
2. Pembiayaannya murah: dengan *pigment* cat air serta kertas *doorslag* telah terlayani aktifitas seni grafis.
3. Bersifat fleksibel: dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi semua dapat melaksanakan semua jenis seni cetak-mencetak, hanya berbeda penggunaan bahan serta penyelesaiannya.

4. Mengasyikkan serta menggairahkan anak, seakan-akan anak-anak sambil bermain-main, terciptalah karya yang menarik.

# 3

## RAGAM TEKNIK CETAK

### A. Sejarah Cetak Mencetak

Metode cetak mencetak ditemukan oleh Johannes Gutenberg di Mainz, Jerman pada tahun 1440. Johannes Gutenberg hidup pada tahun 1400-1468.



Gambar .15. Johannes Gutenber

Pada abad sebelum Gutenberg lahir, suatu bukti menunjukkan bahwa ditahun 868 Masehi sebuah buku hasil cetakan sudah ditemukan orang di Cina. Teks dan gambar diukirkan pada sekeping papan, tanah liat atau logam, kemudian acuan/ stempel itu ditintai, ditumpangi selembar kertas (papyrus) yang kemudian ditekan sehingga tinta dari stempel berpindah ke permukaan kertas. Sumbangan terpenting Gutenberg adalah penemuannya di bidang huruf cetak yang bisa bergerak. Proses seperti ini sudah diketemukan pula di Cina sekitar pertengahan abad ke-11 Masehi oleh seorang bernama Pi-Sheng, karakter jenis yang dikembangkan dari tanah liat dikeraskan tetapi tidak secara terlalu sukses.

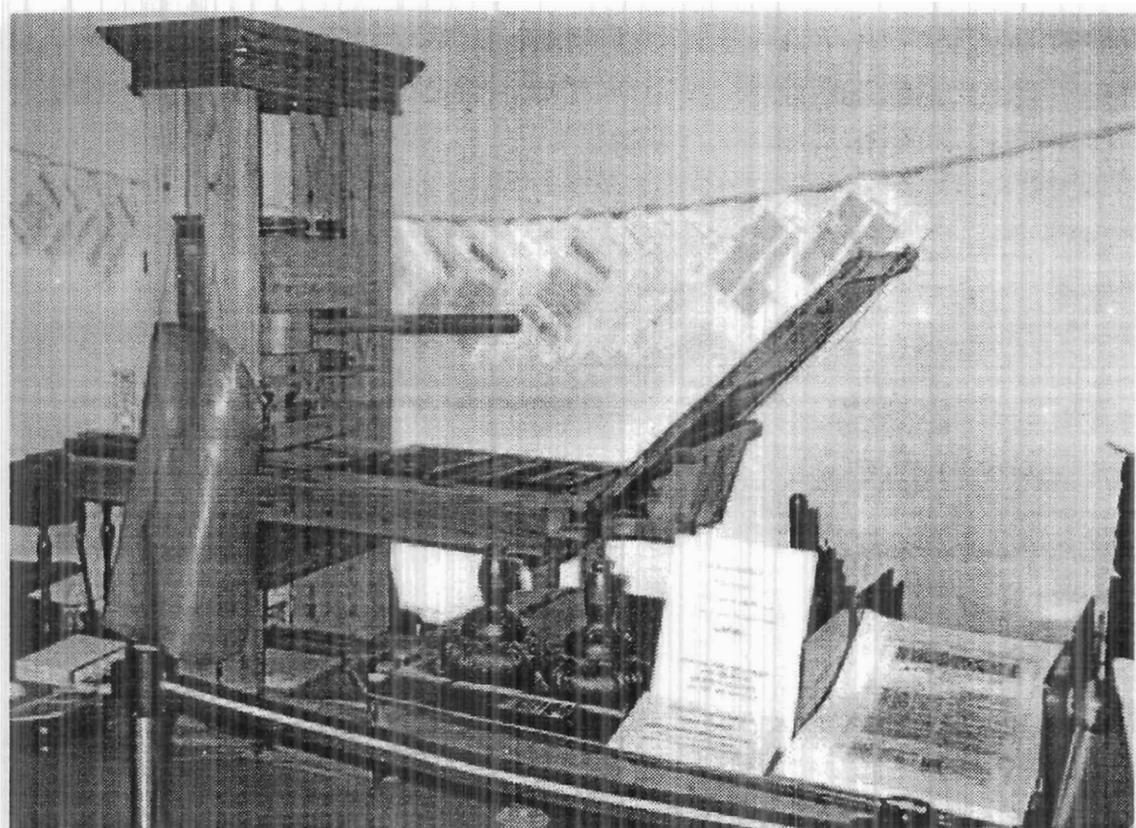
Di pertengahan tahun 1200 Masehi, karakter sejenis dari bahan metal (perunggu) telah dikembangkan pula di China dan Jepang, teks yang dikenal, yang paling tua dicetak dari bahan jenis metal ini berkembang sampai tahun 1397. Satu abad kemudian dalam tahun 1440 Masehi, pada masa itu, para seniman tidak begitu menghiraukan lagi jenis cetak yang agak kasar dan sederhana itu, lalu para seniman mencoba mengembangkan lagi di Dunia Timur, Johannes Gutenberg memperkenalkan teks dan gambar yang tercetak pada film-film koboi/ buku cerita tentang koboi. Proses serupa juga sudah dikenal orang di Eropa sebelum Gutenberg. Cetak blok memungkinkan pencetakan banyak eksemplar buku tertentu. Proses ini punya satu kelemahan: karena satu set baru serta komplit dari cukilan kayu atau logam harus dibuat untuk sebuah buku, dengan sendirinya tidaklah praktis untuk mencetak berbagai macam buku. Di Eropa percetakan yang tertua menggunakan metode ini sekitar 600 tahun yang lalu.

Sebelum penemuan teknik cetak seluruh buku harus ditulis tangan yang biasanya dikerjakan oleh para biarawan di biara-biara. Sebuah buku menjadi barang sangat berharga yang hanya orang yang sungguh kaya dapat memilikinya. Membaca dan menulis hanya terbatas pada sebagian orang berpendidikan. Gagasan Gutenberg adalah penggunaan huruf-tunggal yang diukirkan pada kayu yang kemudian berkembang menjadi ukiran pada bahan logam. Gutenberg telah berhasil melakukan macam-macam penyempurnaan. Misalnya, dia mengembangkan metal logam campuran untuk huruf cetak, menuangkan cairan logam untuk huruf cetak blok secara tepat dan teliti, minyak tinta cetak serta alat penekan yang diperlukan untuk mencetak. Setiap huruf dan tanda-tanda harus diukir pada sebatang besi secara terbalik, yang sebelah kiri sebuah matris menjadi sebelah kanan, stempel besi ini menjadi alat penakik yang diketukkan pada selembar lempengan tembaga yang akan menjadi acuan/ matrik. Matrik ini kemudian ditempatkan pada alat pengecoran (dikerjakan dengan tangan). Konstruksi alat pengecoran ini sederhana namun praktis sekali. Bahan metal yang dipakai untuk dicor adalah timah putih, antimony, dan timah hitam. Huruf-huruf hasil cor ini cukup cermat dipakai untuk menyusun.

Teknik cetak ini dikenal dengan istilah teknik cetak tinggi, karena bagian yang mencetak lebih tinggi daripada bagian yang tidak mencetak. Cara-cara pencetakan seperti ini, masih banyak kita temui pada percetakan-percetakan kecil di Indonesia sekitar tahun 90-an. Huruf tunggal ini dapat disusun menjadi kata atau kalimat yang setelah dipakai untuk mencetak dapat diuraikan dan disimpan kembali dalam kotak

masing-masing untuk kelak dipakai kembali. Batang-batang penyusun, nampan atau tempat susunan huruf-huruf yang sudah disusun dan pada mesin cetak yang merupakan penemuan kelanjutan dari Gutenberg.

Mesin cetak yang pertama yang dibentuk berdasarkan alat pemeras buah-buahan. Bahan pencetaknya ditintai dengan menggunakan tampon (sekarang rol penintaan), lembaran kertas kemudian diletakkan ke atas alat cetak yang sudah ditintai itu, dengan menekan rata kertas itu maka diperoleh sebuah hasil cetakan.



**Gambar 16.** Mesin Cetak Gutenberg (Sumber: Antonius Bowo Wasono, 2008)

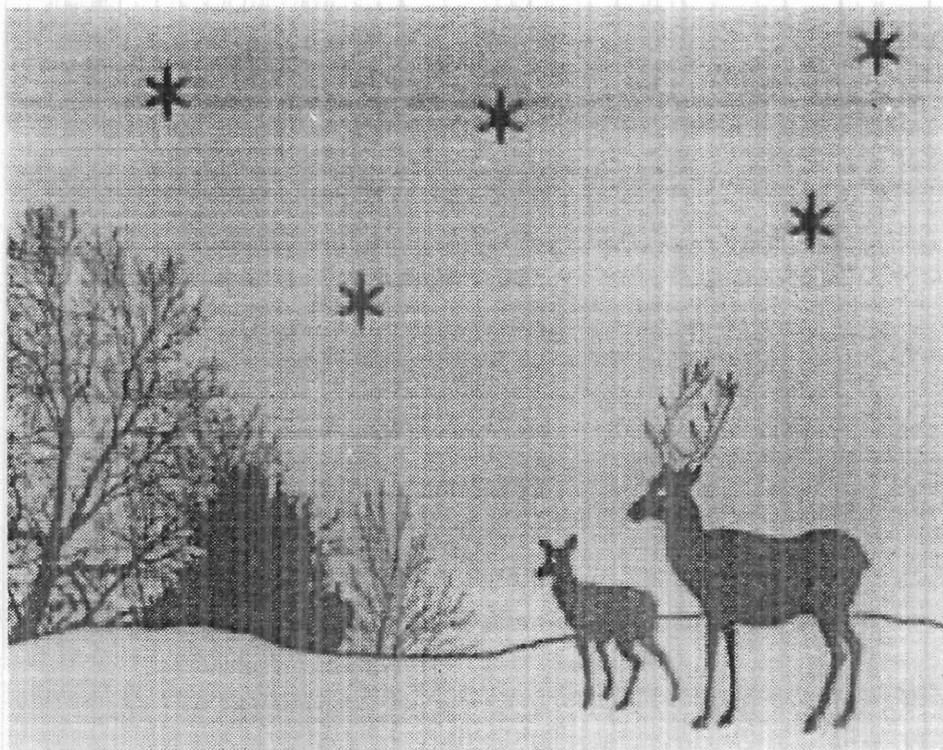
Sumbangan pikiran Gutenberg secara keseluruhan lebih besar dari siapa pun juga dalam hal penyempurnaan mesin cetak. Arti pentingnya

terutama terletak pada keberhasilannya menggabungkan semua unsur mesin cetak menjadi suatu sistem yang efektif dan produktif. Apa yang telah dikembangkan oleh Gutenberg bukanlah sebuah alat, dan bukan sekadar sederet penyempurnaan, melainkan suatu proses produksi lengkap. Data-data biografi mengenai diri Gutenberg sangat minim ditemukan, kita hanya tahu Gutenberg lahir di Jerman sekitar tahun 1400 M di kota Mainz. Sumbangannya terhadap seni cetak-mencetak terjadi pada pertengahan abad tersebut dan pekerjaan sangat bagus, yang disebut Injil Gutenberg, dicetak di Mainz sekitar tahun 1454 M. Anehnya, nama Gutenberg tak pernah tercantum dalam buku mana pun, tidak juga dalam Injil Gutenberg. Walaupun jelas dia sendiri yang mencetak dengan alat penemuannya. Gutenberg tidak pernah tampak sebagai seorang usahawan, dia tidak punya keinginan mendapat uang dari hasil penemuannya. Dia sering terlibat dengan dakwaan pengadilan yang mengakibatkan keharusan baginya membayar tebusan dalam bentuk alat-alat perlengkapannya kepada temannya bernama Johann Fust. Gutenberg wafat tahun 1468 di kota Mainz. Hidup sehari-hari Gutenberg sebagai tukang emas dan mengenal baik penulis-penulis dan pelukis-pelukis buku. Dia yang harus lebih banyak memecahkan banyak masalah teknis, menciptakan buku dengan nilai artistik tertinggi. Bentuk-bentuk hurufnya seperti juga barang-barang cetakannya memperlihatkan penguasaan yang pantas dipuji.

## B. Pengertian Relief Print

Sebagai sinonim dari kata *relief print* ialah *raised printing* dan bila di terjemahkan kedalam Bahasa Indonesia cetak timbul. Perlu diketahui ternyata terjemahan tersebut masih kurang tegas bila apa yang dimaksud dengan cetak timbul itu. Yang timbul di sini bukan hasil cetakan yang berupa tonjolan-tonjolan tinta, melainkan klise yang tinggi rendah dan yang terkena bagian yang menonjol dari klise diistilahkan dengan timbul. Oleh karena itu orang sering menterjemahkan *relief print* sebagai cetak klise timbul. Sebagai prinsip dasar *relief print* adalah semua hasil cetakan yang diperoleh dari klise dimana tinta terletak pada bagian yang menonjol dan nantinya sebagai penghasil gambar. Hasil gambar tersebut ada 3 type :

1. **Cetakan yang Positif** : artinya lukisan bersifat hitam, dengan background putih



Antonius Bowo, (2008)

2. **Cetakan yang negatif** : artinya lukisan bersifat putih dengan background hitam.



**Gambar:17.** Wood cu. 30X40 Cm "Memandang Kegelapan" (Mido, 2011)

3. **Cetakan kombinasi** : artinya kedua jenis garis tersebut hadir pada satu karya.



Gambar:18. Wood Cut and Canvas. 73 X 133 cm  
"Persembahan untuk ibu" ( Sumber: Sutrisno, 2008)

Seniman *relief print* didalam karyanya tidak lagi memikirkan apakah hasil cetakannya negatif atau positif, yang penting mereka berkarya dengan tehnik *relief print* dan hasilnya memuaskan.

### C. Sejarah *Relief Print*

Diantara bidang-bidang seni grafis, maka relief print adalah penemuan yang tertua. Penemuan yang pertama di Tiongkok lebih kurang abad 7 yang berupa wood block print dan proses mencetaknya dilakukan dengan tangan. Sebagai contoh hasil cetaknya berupa gambar pada halaman pertama dari buku Budist Bible yang dibuat pada tahun 868. Sebenarnya prinsip *relatief print* sejak zaman kuno telah dilaksanakan, sebagai bukti adanya bekas-bekas tapak tangan manusia yang terdapat pada dinding-dinding gua zaman pra sejarah seperti gua Lascaux di Dordogne dan gua Altamira di Spanyol Utara lebih kurang tahun 25.000 sebelum Masehi.

Dari Tiongkok, melalui Korea *wood block print* ini berkembang dengan sangat pesat di Jepang, sehingga banyak seniman *wood block print* Jepang termashur di dunia karena karyanya.

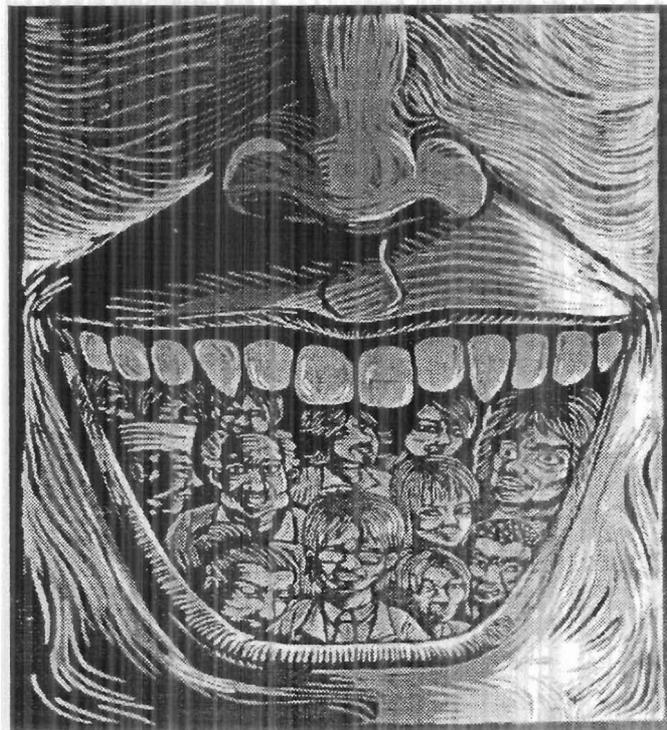
Di Eropah ternyata *wood block print* baru berkembang pada abad 15, dan sebagai hasilnya karyanya baru berupa *playing card* (kartu permainan) dan gambar-gambar orang suci, disamping itu masih nampak kasar dan sederhana.

Perkembangan selanjutnya dibuatlah ilustrasi untuk mengisi buku-buku seperti contoh ilustrasi *wood block print* yang terdapat pada *Poor Peoples Bible*. Akhirnya perkembangan yang pesat baru permulaan abad 16 dan dapat mencapai puncak perkembangannya pada masa seniman Albrecht Durer, Hans Holbein dan Andrea Mantegna. Karya mereka nampak adanya ekspresinya yang kuat, keras dan perasaan yang dalam.

Dari Jerman dan Holland berkembang teknik *wood block print* ke negara-negara lain. Begitu juga

secara kuantitas abad ke 15 adalah abad yang paling produktif, walaupun kebanyakan sebagai hasil imitasi atau peniruan dari berbagai produk iklan juga digunakan sangat banyak sebagai material ilustrasi pada buku-buku dan majalah. Pada periode kontemporer *block print* memiliki arah yang berbeda dengan masa lampau, yaitu sebagai media ekspresi tanpa landasan peniruan, yaitu berdasarkan kemampuan sendiri, merupakan kehidupan kreatif dan bersifat *original pictorial art*. Sebagai contoh seniman grafis *block print* kontemporer adalah Rockwell Kent dari Amerika.

Walau relief print ini mengalami kemunduran dengan ditemukannya bahan baru yaitu linoleum oleh Profesor Cisek ternyata membangkitkan kembali gairah untuk berkarya *relief print*, lihat gambar 11. dibawah ini.



**Gambar 19.** Linoleum Cut, Sutrismo (Sumber: Printmaking)

#### D. Type-type Relief Print

Berdasarkan bahan klise yang digunakan, maka ada beberapa *type* yang dapat dikemukakan, yaitu:

1. *Wood block print*, adalah teknik *relief print* yang menggunakan bahan papan kayu.
2. *Linoleum block print*, yaitu menggunakan klise dari bahan karet lino.
3. *Praraffin print*, yaitu bahan klise dari bahan malam/ lilin lebah yang dicampur dengan bahan plastic untuk pengeras.
4. *String print*, yaitu semacam tali yang ditempel pada permukaan bidang datar dan dibentuk sedemikian rupa sesuai dengan imajinasi.

Berdasarkan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan klise dengan teknik relief print ini serta penorehannya :

1. *Wood cut*; artinya papan klise kayu yang ditoreh dengan alat yang sederhana yaitu chisel dan penorehannya sederhana.
2. *Wood engraving*; artinya papan klise dari kayu dengan alat torehannya yang rumit dan lembut-lembut yang disebut alat graver/burin, dan penorehannya sangat hati-hati dan lembut.

#### E. Wood Block Print dan Linoleum Block Print.

##### a. Wood Block Print

Diantara type-type relief print yang paling banyak dipakai dalam pembuatan karya oleh para seniman adalah *wood block print* dan *linoleum print*. *Wood block print* tersebut dibagi lagi menjadi dua corak yang ternyata kedua-duanya disamping memiliki kesamaan dalam teknik,

juga terdapat perbedaan dalam penggunaannya, dan dapat dirinci dibawah ini.

NO.	WOOD CUT	NO.	WOOD ENGRAVING
1.	Jenis Relief print yang tertua	1.	Kelanjutan dari wood cut, dan mendapat pengaruh dari teknik engraving pada logam
2.	Blocknya bersifat plank wise (papan dipotong membujur) dan sifatnya cukup keras.	2.	Block bersifat end grain (papan dipotong melintang) dan sifatnya cukup keras.
3.	Proses penorehannya lebih mudah, sederhana dan lebih cepat selesai.	3.	Penorehannya rumit, goresan-goresan yang lembut dan waktu penyelesaiannya cukup lama.
4.	Hasil cetakannya tegas antara hitam dan putih dan tidak ada nuance.	4.	Hasil cetakannya ada nuance dari yang highlight sampai yang sangat hitam kelam.
5.	Alatnya sederhana yang disebut chisels dan kadang-kadang cukup pisau saja.	5.	Alatnya rumit dan banyak jenisnya yang disebut burin.
6.	Hasil cetakannya terutama berupa black line (positif print).	6.	Hasil cetakannya terutama berupa white line (negative print).

Adapun proses pembuatan teknik *wood block print* sebagai garis besarnya dapat disimak pada bagian ini:

a. **Pembuatan Desain.**

Pembuatan desain pada *wood block print* diawali dengan membuat coretan-coretan atau sketsa pada kertas, sehingga menemukan hasil yang ingin dicapai lalu rancangan tersebut ditransfer ke permukaan bahan klise.

Ada beberapa cara dalam pembuatan desain untuk sebuah karya seni grafis antara lain:

1. Desain langsung; rancangan ini biasanya langsung dibuat pada permukaan bahan klise.
2. Desain tempel; rancangan ini dibuat pada kertas tipis yang ulet, kemudian kertas tersebut dilengketkan pada permukaan bahan klise. Penorehannya mengikuti *outline* dari desain.
3. Desain dengan ditransfer ke kertas karbon atau graphite; kertas karbon diletakkan antara kertas desain dengan bahan klise. Dengan pensil keras garis desain digores lewat punggung kertas, maka diperoleh bekas-bekas pada permukaan klise.

Pensil yang sangat lunak banyak mengandung *graphite*, dengan cara mengarsirkan pensil tersebut keseluruhan permukaan kertas sebuah rancangan nantinya akan memperoleh garis bekas yang unik dan kemudian punggung kertas digores dengan mengikuti garis-garis desain.

4. Desain dengan ditransfer memakai bahan ammonia; rancangan gambar dibuat dengan

## DAFTAR PUSTAKA

- Azechi, Utamaro, (1970), *Japanese Wood Block Print*, Tokyo: Toto Shuphan Company Trading Co. Ltd.
- Budiman Darmawan, (1988), *Penuntun Pendidikan Seni Rupa*, Bandung. Ganeca Exact.
- Budiwirman (2008), *Seni Grafis*, Padang: FBS UNP Padang.
- Budiwirman (2012), *Seni, Seni Grafis, dan Aplikasinya dalam Pendidikan*, Padang: UNP Press
- Darmawan T., Agus (kompas 12 Oktober 1989), *Karya Grafis Grieshaber, HAP. Kakayaan Lahir dari Kesederhanaan*, Jakarta
- Dullah (1961), *Lukisan-Lukisan Koleksi Ir. Dr. Soekarno*, China: Penerbit Pustaka Rakyat Peking China.
- Gerald, Woods (1965), *The Craft of Etching and Lithografi*, London: Balnd Ford Press.
- Gie, The Liang (1986), *Garis Besar Estetik (Filsafat Kjeindahan)*, Yogyakarta: Penerbit Karya.
- Gustami, Sp. (2003), "Sepercik Pemikiran Pendidikan Seni Kriya di Indonesia" dalam *Kembang Setaman: Persembahan untuk Sang Guru*. Yogyakarta: Arindo Nusa Media.
- Read, Herbert (1972), *The Meaning of Art*, London: Penguin Books.

Nurjanti, Nunung. (1986), *Tinjauan Periodeisasi Seni Grafik*, Yogyakarta: STSRI "ASRI"

Manurung, Jintar (1979), *Seni Grafik*, Medan :FKSS IKIP Medan

Marianto, M. Dwi (1989), *Seni Grafis*, Yogyakarta, Kanisius.

\_\_\_\_\_ (1988), *Seni Cetak Cukil Kayu*, Yogyakarta: Kanisius

\_\_\_\_\_ (2006), *Quantum Seni*, Semarang: Dahara Prize.

Scherder, Georg (1978), *Perihal Cetak encetak*, Yogyakarta: Kanisius.

Soedarso. SP. (1998), *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar*, Yogyakarta: Sakudayar.

Sumardjo, J. (2002), *Filsafat Seni*, Bandung: ITB Bandung

Petterdi, Gabor (1971), *Print Making*, New York: The Macmillan Company Ltd.

Wasono, Antonius Bowo (2008), *Teknik Grafika dan Industri Grafika*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.