

# PERGESERAN FUNGSI SENI GRAFIS DARI KARYA SENI MURNI MENJADI KARYA SENI TERAPAN

**Nova Agung Prasetya**

Seni Rupa Murni, FSRD, UNS Surakarta  
nova.agung1996@gmail.com

## **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to understand the changes that occur in graphic arts. Especially the shift in function from graphic arts from the dynastic era to the present era. The development of pure graphic artwork into applied works is based on the needs of the wider community that are processed and integrated together with functional products. Reference from graphic arts, especially for high print techniques that began with wooden boards, to gouge as it expanded into the media of rubber, screen, hardboard, stone, and metal. This research is more focused on processing graphic arts to become an applied art that can add economic value to artists. These changes will be reviewed by the author. And what is the cause of the change of graphic art to applied art.*

**Keywords:** *printmaking, artists, development*

## **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami perubahan-perubahan yang terjadi pada seni grafis. Khususnya pergeseran fungsi dari seni grafis mulai dari era dinasti sampai dengan era masa kini. Perkembangan karya seni grafis murni menjadi karya seni terapan didasari pada kebutuhan masyarakat luas yang diolah dan dipadukan bersamaan dengan produk fungsional. Acuan dari seni grafis khususnya untuk teknik cetak tinggi yang bermula papan kayu, untuk mencukil seiring berkembangnya merambah ke media karet, *screen, hardboard*, batu, dan logam. Penelitian ini lebih memfokuskan pada pengolahan seni grafis hingga menjadi sebuah seni terapan yang bisa menambah nilai ekonomis bagi seniman. Perubahan-perubahan inilah yang akan diulas oleh penulis. Dan apa yang menjadi penyebab berubahnya seni grafis ke seni terapan.

**Kata kunci:** seni grafis, seniman, perkembangan.

## **PENDAHULUAN**

Seni memiliki dua aspek yang sangat berbeda. Di satu sisi seni bersifat tradisional mengacu pada apa yang sudah ada, sedang sementara itu di sisi lain, seni merindukan kreasi dan inovasi, selalu mengejar apa-apa yang belum pernah ada. Sisi seni yang satu ini selalu mendambakan *novelty*, yaitu sesuatu yang baru. Seni yang pertama disebut seni tradisi sedang yang kedua adalah seni kontemporer (Adi, 2017:4). Seni memang membutuhkan kebaruan karena tanpa kebaruan seni akan tidak menarik.

Karya seni lahir dari seniman yang kreatif, artinya seniman selalu berusaha meningkatkan sensibilitas dan persepsi terhadap dinamika kehidupan masyarakat (Dharsono, 2016:6). Seniman yang kreatif akan melahirkan karya-karya yang tidak membosankan atau tidak monoton sehingga penikmat seni akan selalu merindukannya.

Seni Grafis adalah salah satu media ekspresi seni rupa dua dimensional yang pergerakannya biasanya di atas kertas melalui

proses cetak-mencetak serta dapat digandakan (Adi, 2020:8).

Seni grafis memang seni yang melalui proses cetak mencetak, proses pada penciptaan seni grafis memang sangat berliku, kadang sudah dipersiapkan matang dalam berkarya, hasil cetaknya kadang lain, banyak hal yang tidak terduga muncul dalam penciptaan karya seni grafis.

Seni grafis bisa dipahami sebagai medium ekspresi dua dimensional dengan menggunakan salah satu teknik cetak dasar, cetak tinggi, cetak dalam,

cetak datar, dan cetak saring sebagai hasil karya seni grafis dari senimannya (Santo, 2012:102). Seni grafis memang mempunyai banyak teknik yang menarik selain itu karya-karyanya dapat digandakan.

Pada mulanya seni grafis berkembang di wilayah China hingga menyebar ke Jepang hingga Eropa. Dulu seni grafis diciptakan hanya untuk memperbanyak tulisan-tulisan suci. Setelah itu berkembang di Jepang yang dinamakan dengan nama *Ukiyo-e* atau *mokuhanga* yang berarti cetak kayu. Pusat perkembangan seni grafis di Jepang, mulai dari pewarnaan hingga jenis-jenis gambar yang dihasilkan.



**Gambar 01.** Karya seni grafis yang diciptakan oleh seniman Muchlis Lugis.  
(Foto <https://theeast.co.id/2018/07/16/bentara->

[budaya-bali-gelar-pameran-seni-grafis/">budaya-bali-gelar-pameran-seni-grafis/](#))

*Ukiyo-e* merupakan seni tradisi khususnya salah satu bagian dari seni grafis yang telah diturunkan secara turun-temurun dan masih terpelihara cukup baik. *Ukiyo-e* sekarang telah mendunia, tidak hanya dikenal di daerah Jepang saja tetapi sudah menyebar di belahan dunia. Memang sesuatu yang cukup bagus untuk dicontoh. Negara maju sekelas Jepang saja masih memelihara budaya lokalnya dengan cukup kuat, dengan melestarikannya dari waktu ke waktu (Adi, 2018:5).



**Gambar 02.** Karya Hokusai dari Jepang yang menggunakan teknik *Ukiyo-e*.  
(Foto: <https://matcha-jp.com/en/9266?type=news>)

Gambar yang dihasilkan dari seni grafis berupa cetakan-cetakan yang disebut dengan edisi. Satu dari edisi yang terbaik dipilih menjadi karya utama. Dari karya yang terpilih kemudian dipamerkan ke publik. Inilah yang disebut dengan karya seni murni. Karya tersebut lebih menitik beratkan pada pengambilan nilai estetika yang terkandung di dalamnya.

Seni lukis memang lebih populer dibandingkan dengan seni grafis, hal ini yang berakibat seni grafis dianggap “warga kelas dua”. Seni grafis dianggap karyanya tidak eksklusif dibandingkan dengan seni lukis, karena karya seni grafis dapat digandakan sehingga mengurangi “eksklusivitas” dalam karya. Seiring berkembangnya jaman banyak

teknik yang dihadirkan agar seni grafis tetap eksis dan sepadan dengan seni lukis. Salah satu tekniknya *monoprint*, akan tetapi teknik tersebut tidak sesuai dengan kaidah seni grafis konvensional seperti halnya *digital print* yang pernah booming di era 2000 an akan tetapi mempunyai nasib yang sama dengan *monoprint*. Dari sinilah seniman-seniman seni grafis mulai berkreasi dari bahan, media hingga bagaimana seni grafis bisa dijadikan seni yang bisa diterapkan pada produk-produk.

Penerapan seni grafis pada produk-produk tersebut merupakan sesuatu yang sangat menarik untuk dibahas. Pergeseran fungsi tersebut ini telah menyadarkan penulis bahwa seni grafis tidak hanya dipakai sebagai media ekspresi saja tetapi lebih dari itu.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan langkah yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data yang valid dalam rangka mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan subjek yang diteliti. Ada beberapa tehnik pengumpulan data yang bisa dilakukan oleh peneliti (1) Wawancara, merupakan salah satu tehnik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber baik secara langsung atau melalui media komunikasi seperti telepon, email dll. (2) Observasi, adalah tehnik memperoleh data yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pengindraan (dilihat, didengar, dan dirasakan) pada saat observasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata dan mendetail. (3) Focus Group Discussion (FGD), adalah tehnik pengumpulan data yang dimana peneliti melakukan diskusi bersama beberapa responden mengenai topik penelitian untuk mengetahui cara pandang dan pemahaman yang objektif terhadap suatu kelompok. (4) Studi Dokumen, studi yang dilakukan untuk mengkaji dokumen-dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa arsip, surat, foto, notulen rapat, jurnal, buku, catatan harian, dan juga dapat berupa dokumen maupun video yang tersimpan

dalam bentuk file.

Dalam proses pengumpulan data peneliti memperoleh data melalui berbagai metode. Pertama melalui observasi, baik pengamatan langsung/ terjun ke lokasi penelitian maupun melalui media elektronik berbasis video. Kedua, peneliti mengkaji berbagai dokumen/ arsip yang berkaitan khususnya dengan seni grafis. Dalam menguatkan data yang diperoleh, peneliti mencari referensi melalui buku, doumen, jurnal, maupun arsip sejarah yang berkaitan dengan penelitian.

### **a. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini, untuk mengetahui/ memperoleh gambaran tentang bagaimana sebuah seni grafis murni dirubah atau dicetak pada sebuah produk yang memiliki nilai fungsi/ terapan.

### **b. Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di lingkungan kampus seni rupa yang ada di Surakarta. Terfokus pada mahasiswa dan alumni seni rupa murni Universitas Sebelas Maret dan juga di Institut Seni Surakarta.

#### **2. Waktu Penelitian**

Sebelumnya penelitian ini tidak ada jangka waktunya. Karena peneliti sendiri telah mengamati fenomena ini sejak masuk kuliah yaitu pada tahun 2016 hingga sekarang.

### **c. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Yaitu memberikan gambaran yang dideskripsikan mengenai gejala-gejala peralihan grafis murni ke terapan. Selain itu peneliti juga telah menganalisis data-data yang ditemukan sepanjang bekecimpung di dunia seni rupa maupun kondisi lingkungan yang

ada serta perubahan kondisi yang terjadi. Yang notabene di Surakarta merupakan lingkungan seni, yang memiliki kemiripan dengan Yogyakarta.

#### d. Populasi dan Sample

Menurut analisis peneliti yang terjun langsung kelapangan, memang tidak bisa diukur secara *real* pasti besaran dan jumlah mahasiswa dan alumni yang memilih seni terapan atau tetap pada apa yang mereka dalam semasa berkuliah yaitu seni murni. Jika dilihat dari fenomena yang notabene setelah masa studi selesai ingin mencari pekerjaan dapat disimpulkan sekitar 60-70 persen mahasiswa seni rupa memilih berkecimpung di dunia seni terapan, baik berupa desain, ilustrasi, dan kerajinan. Sisanya memilih menjadi seorang seniman dan yang lainnya memilih bekerja di luar lingkungan seni.

#### e. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan tiga instrument, yaitu:

1. Mahasiswa Aktif (berkuliah)
2. Alumni
3. Dosen/ tenaga pendidik

Instrumen yang dibuat peneliti berdasarkan perilaku dan *mindset* yang dibangun sejak awal masuk kuliah. Hal ini sangat menentukan kearah mana mahasiswa tersebut akan berkarir. Sedangkan alumni sebagai sosok motivasi terhadap mahasiswa yang masih aktif berkuliah. Semakin banyak alumni yang berhasil pada bidang tersebut, maka semakin tinggi tingkat kepercayaan diri pada mahasiswa yang masih aktif. Dan yang terakhir adalah dosen pengajar sekaligus menjadi mentor dan mengarahkan pada setiap keahlian yang dimiliki oleh setiap mahasiswa.

#### F. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data dilakukan terhadap, mahasiswa, dosen, alumni Seni Rupa Murni, FSRD Universitas Sebelas Maret dan Institut Seni Surakarta. Dengan melakukan kontak langsung dengan narasumber tersebut dan memperoleh pokok-pokok persoalan yang melatar belakangi seni grafis ke seni terapan.

#### G. Analisis Data

Dalam menganalisis data yang masuk melalui banyaknya instrumen yang terkait dengan penelitian ini, dilakukan survei ke tempat-tempat dimana para seniman bekerja, nongkrong dan seberapa besar mereka mendalami studi yang mereka ambil sehingga ada keterkaitan antara ketika masa perkuliahan dengan ketika mereka lulus dan bekerja.

### HASIL PENELITIAN

Dalam studi kasus “pergeseran fungsi seni grafis dari karya seni murni ke seni terapan” ini diperoleh bahwa ada 2 faktor yang melatar belakangi hal tersebut. Yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal sendiri berasal dari lingkungan, teman, perubahan global, kebutuhan ekonomi. Kemudian faktor internal sendiri berasal dari dalam diri seorang seniman tersebut, sebagaimana *mindset* mereka telah dibangun sejak awal masuk ke perguruan tinggi yang menentukan diakhir karir mereka ingin seperti apa. Selain *mindset*, faktor keterampilan yang didapat saat duduk dibangku kuliah juga berperan penting di sini. Kebanyakan dari mahasiswa yang sukses mengikuti pameran dan dapat menjual karyanya akan lebih menjadi seorang seniman murni, dibandingkan dengan mereka yang biasa-biasa saja.

Bukannya tidak menjadi seniman murni itu tidak sukses. Sekarang banyak sekali cabang-cabang dunia bisnis yang dapat di jangkau oleh seorang seniman. Karena faktor digital dan global.

Kedua faktor tersebut kemungkinan besar sangat berpengaruh terhadap peranan perubahan seni grafis murni menjadi seni terapan. Karena

seniman akademisi juga memegang peranan penting dalam menjaga eksistensi seni grafis di tengah-tengah pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini.

## PEMBAHASAN

Seni grafis dari masa ke masa mengalami perkembangan yang signifikan baik media maupun tekniknya mengikuti perkembangan jaman. Seni yang bagus memang harus mengalami perkembangan, tidak statis atau diam tanpa perubahan.

Pergeseran seni grafis dari karya seni murni yang berdiri sendiri menjadi karya seni terapan sebetulnya bukan hal baru lagi. Seni grafis pada awalnya memang berfungsi sebagai salah satu teknik untuk menggandakan pembuatan kitab suci, buku, ilustrasi dan lain sebagainya.

Setelah kita pelajari sejarahnya pada awal mula seni grafis berkembang memang dimulai untuk kepentingan penggandaan.

Terdapat dua pendapat mengenai berawalnya seni ini di dunia. Pertama, merunut pada penemuan seni cetak grafis tertua yang ditemukan di timur dunia, tepatnya negeri Tiongkok. Di negara tersebut seni grafis digunakan untuk menggandakan tulisan-tulisan yang beraroma religius. Naskah-naskah keagamaan tersebut ditatah atau diukir di atas bidang kayu, kemudian di cetak di atas kertas. Cina telah menemukan kertas dan memproduksinya secara massal sejak tahun 105 di bawah kekuasaan Dinasti Yi. Penemuan kertas adalah kunci dari pesatnya perkembangan seni ini.

Karya-karya seni grafis dengan media cukilan kayu juga banyak ditemukan di negara-negara timur lain seperti Jepang dan Korea. Bangsa romawi juga telah mengenal teknik ini yang digunakan untuk menghias jubah-jubah dengan cetak stempel, namun perkembangannya terhitung stagnan. Teknik cetak grafis kurang berkembang di Barat karena bangsa Eropa pada masa itu belum mengenal

kertas. Teknik grafis baru berkembang di Eropa pada abad ke-13, dengan ditemukannya mesin cetak oleh Guttenberg dan didirikannya pabrik kertas pertama di Italia (<https://serupa.id/seni-grafis-pengertian-sejarah-jenis-tekniknya/>).

Seiring dengan perkembangan jaman, seni grafis tidak lagi menjadi teknik penggandaan naskah dan ilustrasi saja, akan tetapi berdiri sebagai karya seni murni. Akan tetapi setelah lama menjadi karya seni murni terjadi pergeseran lagi ke arah karya seni terapan.

Pergeseran tersebut diakibatkan karena seni grafis belum sepopuler seni lukis maupun seni patung, sehingga daripada itu untuk mendongkrak kepopulerannya seni grafis mulai masuk ranah ke seni terapan. Masuknya seni grafis ke seni terapan sebagai alternatif agar pamor seni grafis di Indonesia dapat dikenal lebih luas di masyarakat. Orang awam lebih mengenal sablon daripada karya seni grafis. Selain sablon penggunaan teknik cukil hardboard sebagai alternatif pengganti sablon di kaos mulai banyak digunakan.



**Gambar 03.** Sablon Cukil Kayu (Foto :<https://fr-fr.facebook.com/antipena.artstore/photos/a.705036969649906/983697171783883/?type=1&theater>)

## SIMPULAN

Dalam studi seni rupa baik yang ada di UNS dan ISI, para mahasiswa bukan hanya kompeten dalam satu bidang, tetapi dirancang sebagai seorang individu yang kreatif dan mampu menggunakan bahan-bahan di sekitar lingkungan menjadi layak pakai/ menjadi lebih harmoni. Sehingga memunculkan ide untuk selalu terus berkreasi.

Dari kreasi inilah mengapa seni grafis murni lebih banyak diterapkan pada benda siap pakai. Selain itu dikarenakan karya tersebut unik dan *handmade* memiliki jangkauan pasar yang lebih luas dibandingkan karya grafis murni yang hanya bisa menjangkau para kolektor seni saja.

Jika dilihat dari kaca mata seniman akademisi, mereka memilih memperoleh hasil yang cepat dan dapat memenuhi kebutuhan hidup mereka. Masih banyak dari kalangan mahasiswa seni rupa berfikir jika mereka tidak akan menjadi apa-apa ketika mereka lulus nanti. Selain hal tersebut mata kuliah yang telah terpadu dengan mata kuliah grafis berbasis komputer dimana fokus seniman tidak hanya manual saja tetapi juga pada digital.

Perubahan karya seni grafis menjadi menjadi karya seni terapan tidak hanya dimainkan oleh seorang seniman saja tetapi dikarenakan juga semakin pesatnya perkembangan teknologi dan ketatnya persaingan antara dunia lukis dengan dunia grafis. Tuntutan era digital yang cepat dengan hasil yang banyak, membuat seni rupa grafis tak banyak dilirik oleh konsumen yang sifatnya universal. Maka dilakukannya kreasi antar keduanya sehingga menimbulkan kesan unik dan siap pakai.

Peran penting para seniman akademisi seharusnya dapat mempromosikan dan mengangkat seni grafis yang baik itu sifatnya murni, maupun yang bersifat terapan. Dikarenakan keduanya tersebut membutuhkan sentuhan langsung oleh tangan-tangan seorang seniman

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi,Sigit Purnomo dkk. 2017. *Perkembangan Seni Urban di Surakarta*. Surakarta : UNS Press.
- Adi,Sigit Purnomo. 2019. *Pemanfaatan Kolase dengan Media Kertas dan Plastik Dalam Karya Monoprint*. Surakarta : Jurnal Brikolase ISI Press.
- Adi,Sigit Purnomo dkk. 2020. *Cetak Tinggi dan Pengaplikasiannya*. Surakarta : UNS Press.
- Dharsono (Sony Kartika). 2016. *Kreasi Artistik, Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar :Citra Sains.
- Iswidayati Sri. 2015. Ukiyo-e: Seni Grafis Tradisional Jepang. UNNES: Volume 9 No. 2.
- Iswandi Heri. 2017. Perkembangan Seni Grafis di Palembang Kontinuitas dan Perubahannya. Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya Volume 2 No.1.
- Mulyadi, Mohammad. 2011. Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. Jurnal Studi Komunikasi: Volume.15 No.1.
- Suseno, Bayu Aji. 2014. Eksistensi Seni Grafis Monoprint dalam Kesenirupaan Yogyakarta. Journal of Urban Society's Art: Volime 1 No. 2.
- Susila, Ihwan. 2015. Pendekatan Kualitaitaif untuk Riset Pemasaran dan Pengukuran Kinerja Bisnis. 2015. Jurnal Manajemen dan Bisnis. Volume. 19 No.1.

### Internet:

- <https://theeast.co.id/2018/07/16/bentara-budaya-bali-gelar-pameran-seni-grafis/>
- <https://serupa.id/seni-grafis-pengertian-sejarah-jenis-tekniknya/>
- <https://matcha-jp.com/en/9266?type=news>
- <https://fr-fr.facebook.com/antipena.artstore/photos/a.705036969649906/983697171783883/?type=1&theater>