

**STUDI PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS
DENGAN TEKNIK HOT PRINT
DI ATAS KACA**

Oleh:
Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn*

ABSTRACT

The development of discourse as well as the work process in the fine art realm relates to the contemporary art spirit bringing pluralism, generates the tendency of art limit loss and daily needs, the fall of barriers between the high and popular cultures, opens the opportunities of exploring form, technique and medium in creating the art work. The art institution and artist are required to attend and to participate actively in the dynamics of art development.

A study on art work creation occurring from the observation, trial and creative experimentation is one proper answer for the demand of art development. This study begins from the observation of technique development in the fine art work on the glass medium that still open the opportunity to explore the working technique, and it is inspired by the graphical art development beginning to expand to the computer technology. The author wants to produce a fine art work with glass medium that is different from conventional glass painting art and the technique employed was the printing technique in the graphical technique using

thermal energy or called Hot Print.

The hot print technique it self is a printing technique that utilize thermal energy in this case using the heat conductor plate connected to the electricity during the transfer of image to the drawing medium constituting cloth, ceramic or glass. Meanwhile, the experimentation the author stimulates is the picture visualization processing on the glass that later seems to be three dimensions, with the piled layer or glass system. In addition, the author also tries to present the problem, that is, questioning the communal identity of Javanese society amid the global culture, through Panakawan character, that is Bagong.

Keyword: Wayang, Graphic art, Hot Print technique.

A. Latar Belakang

Berkembangnya wacana serta proses kerja dalam dunia seni rupa terkait semangat seni kontemporer yang membawa pluralisme, memunculkan kecenderungan hilangnya batas seni dan kehidupan sehari-hari, tumbangnya sekat-sekat budaya tinggi dan budaya pop, membuka peluang eksplorasi terhadap bentuk, teknis maupun media dalam berkarya seni. Lembaga seni dan seniman dituntut untuk bisa aktif mengikuti dan terjun langsung dalam dinamika yang terjadi dalam perkembangan seni.

Sebuah studi penciptaan karya

* Dosen Seni Rupa Murni ISI Surakarta

seni yang terjadi dari proses pengamatan, percobaan dan eksperimentasi kreatif adalah salah satu jawaban yang tepat dalam menjawab tuntutan perkembangan seni tersebut. Studi penciptaan karya seni grafis dengan teknik Hot Print di atas kaca ini berawal dari melihat perkembangan teknik dalam karya seni rupa di atas medium kaca yang masih terbuka peluang eksplorasi teknik pegerapannya, serta terinspirasi dari perkembangan seni grafis yang mulai merambah ke teknologi komputer dan salah satunya adalah teknik Hot Print.

Hot print sendiri merupakan teknik cetak yang memanfaatkan energi panas dalam hal ini menggunakan lempengan penghantar panas (Hot Press) yang dihubungkan dengan listrik ketika mentransfer gambar ke media gambar yang berupa kain, keramik atau kaca. Teknik ini pada tahun-tahun terakhir ini dimanfaatkan oleh seni terapan atau produksi kaos dan produksi mug, sebagai alternatif cetak selain teknik cetak sablon dan glasir dalam keramik. Penulis melihat peluang eksperimentasi dengan memanfaatkan teknik hot print ini yaitu berupa gambar diatas permukaan kaca yang memiliki kesan tiga dimensi.

Secara tidak langsung lewat studi penciptaan karya seni grafis dengan teknik Hot Print di atas kaca ini akan dihasilkan karya seni rupa dengan medium kaca tapi beda dengan karya seni lukis kaca yang sudah ada. Disamping tekniknya adalah sistem cetak yang ada dalam seni grafis, secara visualpun akan berupa gambar di atas kaca yang memiliki kesan tiga dimensi lewat sistem layer atau kaca berlapis yang tersusun.

Namun tidak sekedar teknik hot print di atas kaca dan kesan tiga dimensi yang hadir dalam studi penciptaan karya ini, tapi juga mempresentasikan persoalan, yaitu mempertanyakan identitas komunal masyarakat Jawa di tengah budaya global, lewat tokoh Panakawan (Semar Gareng Petruk dan Bagong) yang merupakan tokoh dalam pewayangan yang khas Indonesia. Tokoh Panakawan dalam studi penciptaan karya ini dibatasi pada tokoh Bagong sebagai salah satu karakter visual identitas Indonesia.

B. Kajian Sumber

Dalam pewayangan tokoh Panakawan atau Punakawan tidak terdapat pada cerita Mahabarata atau Ramayana, sebab Tokoh ini

merupakan tokoh pewayangan yang asli dari Indonesia. Dalam ensiklopedi wayang Indonesia disebutkan : bahwa kata Pana-kawan mempunyai arti teman yang tahu, atau teman yang faham. Kata Pana artinya tahu atau faham , sedang Kawan artinya teman.

Panakawan di sini adalah Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Kehadiran tokoh Panakawan bukan hanya sebagai bumbu penyedap namun kaha-diran mereka sangat penting dalam setiap alur cerita yang ditampilkan karena tokoh Panakawan ini membawa konsep religi dan filsafat dalam pewayangan tersebut.

Peran Panakawan bisa dibilang sangat menentukan keberhasilan suatu kehidupan? karena Semar merupakan gambaran penyelenggaraan Illahi yang ikut berproses dalam kehidupan manusia. Untuk lebih memperjelas peranan Semar, maka tokoh Semar dilengkapi dengan tiga tokoh lainnya. Keempat panakawan tersebut merupakan simbol dari cipta, rasa, karsa dan karya. Semar mempunyai ciri menonjol yaitu kuncung putih. Kuncung putih di kepala sebagai simbol dari pikiran, gagasan yang jernih atau cipta.

Gareng mempunyai ciri yang menonjol yaitu bermata kero, bertangan cekot dan berkaki pincang. Ke tiga cacat fisik

tersebut menyimbolkan rasa. Mata kero, adalah rasa kewas-padaan, tangan cekot adalah rasa ketelitian dan kaki pincang adalah rasa kehati-hatian.

Petruk adalah simbol dari kehendak, keinginan, karsa yang digambarkan dalam kedua tangannya. Jika digerakkan, kedua tangan tersebut bagaikan kedua orang yang bekerjasama dengan baik. Tangan depan menunjuk, memilih apa yang dikehendaki, tangan belakang menggenggam erat-erat apa yang telah dipilih.

Sedangkan karya disimbolkan Bagong dengan dua tangan yang kelima jarinya terbuka lebar, artinya selalu bersedia bekerja keras. Cipta, rasa, karsa dan karya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Cipta, rasa, karsa dan karya berada dalam satu wilayah yang bernama pribadi atau jati diri manusia, disimbolkan tokoh ksatria.

Gambaran manusia ideal adalah merupakan gambaran pribadi manusia yang utuh, dimana cipta, rasa, karsa dan karya dapat menempati fungsinya masing-masing dengan harmonis, untuk kemudian berjalan seiring menuju cita-cita yang luhur.

Dengan demikian menjadi jelas bahwa antara ksatria dan panakawan mempunyai hubungan signifikan. Tokoh ksatria akan berhasil dalam hidupnya dan mencapai cita-cita ideal jika didasari sebuah pikiran jernih (cipt), hati tulus (rasa), kehendak, tekad bulat (karsa) dan mau

bekerja keras (karya).
(Herjaka,
<http://www.tembi.org/wayang/punokawan.htm>)



Gambar. 01.
Panakawan: Semar, Gareng, Petruk,
Bagong

Dalam hal ini penulis memilih objek tokoh Punakawan karena selain mempresentasikan teknik hot print di atas kaca juga mencoba mempresentasikan per-soalan, yaitu memper-tanyakan identitas komunal masyarakat Jawa di tengah budaya global lewat tokoh punakawan. Pada studi penciptaan karya hot print ini penulis fokuskan hanya pada tokoh bagong dulu, sebab proses ini juga merupakan proses pembelajaran penulis terkait figur Punakawan dalam tradisi pewayangan di Indonesia.



Gambar 02.
Bagong (Karya Ki Enthous S)

Bagong adalah nama salah satu tokoh punakawan dalam cerita wayang dari Jawa Tengah dan Jawa Timur. Dalam cerita wayang dari Jawa Barat ia bernama **Cepot** atau nama yang lebih lengkapnya yaitu Astrajingga.

Bagong adalah anak ketiga dari Semar dengan ibunya Sutiragen. Dengan bersenjatakan golok, Bagong, pekerjaannya adalah membuat humor, tidak peduli kepada siapa pun, baik ksatria, raja maupun Para Dewa. Meskipun demikian lewat humor humornya dia memberikan nasehat, petuah dan kritik.

(Anonin, <http://id.Wikipedia.org/wiki/Bagong>)

Dalam perang, Bagong biasanya ikut perang dengan membawa golok. Lawan utamanya adalah para raksasa yang selalu menjadi mangsa goloknya.

Beberapa versi cerita wayang disebutkan Bagong merupakan bayangan semar, dalam beberapa versi dia lebih tua dari pada petruk dan gareng, namun dalam pedalangan dia diposisikan sebagai adik mereka. Bentuk Bagong dalam pewayangan ada yang besar dan kecil (mungkin seperti sifat bayangan yang kadang besar dan kadang kecil). Sifat bagong tidak jauh beda dengan saudara-saudaranya, lucu, cerdik, sayang keluarga.

C. Landasan Penciptaan Karya

1. Seni Grafis

Seni Grafis adalah seni yang berhubungan dengan teknik cetak mencetak (Print making). Seni Grafis awalnya merupakan seni tradisi Jepang yang dikenal dengan nama **UKIYO-E** (abad 16) yaitu ilustrasi dalam buku suci keagamaan jaman Dinasty EDO yang dibuat dengan teknik cukil kayu. Sesuai perkembangannya sekitar abad 17 Bangsa Eropa masuk ke Jepang dan mengenalkan teknik-teknik baru dalam berkarya seni grafis, yaitu teknik Intaglio. Sampai sekarang perkembangan seni grafis dunia sudah begitu dahsyat, dari teknik konvensional sampai teknik digital.

Di Indonesia karya seni grafis dikenal sekitar tahun 1930-45an, seniman yang terkenal waktu itu adalah Baharudin Marasutan, Mohtar Apin, Suromo dll. Mereka dalam berkarya grafis masih menggunakan teknik konvensional yaitu cukil kayu dan cukil lino (relief print/cetak tinggi). Beberapa teknik seni grafis dari dulu sampai sekarang yang sering dibuat adalah :

- Relief Print (cetak tinggi)
- Intaglio (cetak dalam)
- Lithography (cetak datar)
- Seri Graphy (cetak saring)

Perkembangan seni grafis sekarang sudah begitu pesat, di mana secara teknik yang didukung perkembangan teknologi (computerise) karya seni grafis menjadi lebih progresif. Meskipun secara teknik sekarang sudah lebih modern namun teknik cetak tradisional masih banyak digemari dan memiliki karakter tersendiri.

Dalam proses cetak mencetak yaitu dasar teknik seni grafis, perkembangan teknologi komputer selain digunakan sebagai proses cetak digital printing, teknologi komputer juga digunakan dalam proses kreatif pada cetak *Hot Print*.

2. Hot Print

Hot Print merupakan teknik cetak yang memanfaatkan tenaga panas sebagai proses cetak atau transfer gambar dari materi ke media cetaknya. Teknik ini sebenarnya sudah dipakai dalam industri keramik, kaos terkait teknik sablon digital. Namun teknik hot print ini tergolong baru dalam apresiasi seni grafis murni. Wacana kontemporer membuka peluang kreatifitas teknik Hot Print ini bisa dimanfaatkan dalam proses kreatif penciptaan karya seni grafis murni.

Dalam prosesnya hampir sama dengan teknik digital printing, yaitu sama-sama memanfaatkan teknologi komputer untuk proses kreatif, dengan printing awal menggunakan tinta khusus yang mengandung unsur karet (tinta sublim) ke atas kertas, bisa kertas khusus transfer atau kertas HVS biasa 80vgr. Kemudian lewat pemanasan dengan alat khusus yaitu hot press, berupa lempengan pemanas yang dipakai untuk mengepres gambar dari kertas ke media transfer, yang biasanya kaos, atau keramik. Sedang pada media akhir berupa kaca ini, ada proses tambahan dimana kaca harus diberi lapisan emulsi khusus yaitu lapisan coating yang

dipanaskan menggunakan oven dengan suhu sekitar 200 derajat celcius selama antara 60 menit atau satu jam. Lapisan coating tersebut sebagai media transfer yang bisa menyerap tinta sublim di atas kertas tadi dan berpindah ke media kaca.

Kelebihan dari teknik hot print ini salah satunya gambar bisa berujud realis atau seperti foto. Proses trial and error nya juga lebih mudah dan praktis terkait memanfaatkan proses digital yaitu media komputer, karena rancangan gambar tetap tersimpan dalam komputer, jadi ketika terjadi kesalahan bisa diulang dengan mudah.

3. Eksperimentasi Seni

Eksperimen menurut kamus Inggris-Indonesia, Oxford University Press (1977), adalah percobaan atau mengadakan percobaan. Berkaitan dengan wilayah seni rupa Drs. Humar Sahman (1993) dalam bukunya Mengenal Dunia Seni Rupa mengatakan:

Pada dasarnya ada dua tujuan yang ingin dicapai dengan bereksperimentasi, yaitu : pertama, adalah untuk memecahkan masalah khusus, misalnya ingin mencari efek visual khusus lewat sapuan kuas. Sapuan-sapuan kuas itu dijadikan objek

eksperimen. Berbagai sapuan kuas dicobakan sampai ditemukan sapuan dengan efek tertentu yang bisa memberikan kesan suasana sejuknyaman, keringgersang, rapuh-mudah retak dll.

Kedua, adalah guna penyusunan repertoire/ perbendaharaan teknik dan kemungkinannya untuk diterapkan dikemudian hari, apabila diperlukan. (Sahman, 1993)

Sebuah eksperimentasi karya seni tentulah berusaha menghasilkan sesuatu yang inovatif, kreatif terkait bentuk, teknik, media dalam karya seni tersebut.

Dalam studi penciptaan karya ini, terkait media kaca, penulis melihat peluang untuk membuat karya gambar di atas kaca selain dengan teknik lukis, yaitu teknik grafis (hot print). Selain itu kaca yang transparan, penulis pilih karena berhubungan rencana memunculkan kesan tiga dimensi dari sistem layer atau beberapa lapis kaca yang penulis rencanakan.

Maka studi penciptaan karya seni ini eksperimentasinya terutama terletak pada memunculkan gambar kesan tiga dimensi di atas medium kaca, dengan memanfaatkan sistem layer atau susunan kaca berlapis. Tiga dimensi yang dimunculkan tidak benar-benar tiga dimensi yang

memiliki kedalaman yang nyata dan bisa dilihat dari sudut pandang depan, samping, atas, bawah.

Tiga dimensi dalam karya ini adalah kesan gambar tiga dimensi karena efek sistem layer atau kaca yang berlapis, yang memiliki satu arah sudut pandang dalam mengapresiasi yaitu pada arah depan objek atau depan karya. Atau tepatnya gambar yang memiliki kesan tiga dimensi pada media dua dimensi yang berlapis.

D. Metode Penciptaan Karya

1. Metode Penciptaan

Seperti pada umumnya dalam proses menciptakan karya, sebuah ide atau gagasan awal menjadi tahapan pertama yang penulis coba untuk munculkan. Sedang konsep adalah jiwa atau spirit dari suatu karya seni "baru" yang dihasilkan atau dilahirkan oleh seniman. Sebab konsep merupakan salah satu sisi prinsipil apa, mengapa, dan bagaimana sebuah karya dilahirkan.

Konsep dalam studi penciptaan karya seni grafis dengan teknik hot print di atas kaca, lebih menekankan pada eksplorasi dan eksploitasi serta eksperimen ter-

hadap teknik memunculkan karya seni grafis di atas kaca yang memiliki kesan tiga dimensi. Jadi konsep yang ditawarkan adalah konsep bentuk karya seni grafis dengan teknik hot print.

Namun tidak sekedar teknik hot print di atas kaca yang penulis tawarkan, dalam proses penciptaan karya ini juga merepresentasikan suatu eksperimentasi pengolahan visualisasi gambar di atas kaca yang terkesan tiga dimensi. Dengan cara menggunakan sistem layer atau kaca berlapis, sebanyak yang dibutuhkan dalam menghasilkan gambar tiga dimensi. Selain itu, penulis juga memadukan unsur teknologi dan tradisi untuk menemukan bentuk “baru” dengan mengeksplorasi teknik, dan figur tokoh wayang punakawan

Dalam proses di atas, terdapat beberapa tahapan, yaitu tahap eksplorasi pustaka yang berkaitan dengan referensi untuk objek yang akan diangkat dalam karya.

Kedua, tahap eksplorasi teknik dan pencitraan visual yang nantinya bisa dipilih menjadi subjek matter dalam karya bisa menggunakan teknik gambar tangan atau memanfaatkan media fotografi yang ditransfer dan diolah dengan kom-

puter. Ketiga, tahap eksploitasi, di mana hasil eksplorasi tersebut dipilih dan dicoba dilakukan ekperimentasi dan eksploitasi penggabungan dalam pengerjaan dengan komputer untuk menghasilkan karya yang direncanakan.

2. Proses Penciptaan Karya

a. Tahap Persiapan Alat & Bahan

Alat dan bahan dalam proses studi penciptaan karya seni grafis dengan teknik hot print di atas kaca ini adalah:

- 1) Kamera digital SLR
- 2) Flash (lampu Blitz)
- 3) Tripot kamera
- 4) Card Rider dan kabel data
- 5) Seperangkat Komputer dengan spek desain grafis.
- 6) Software Photoshop CS2
- 7) Printer dengan tinta sublim
- 8) Kaca tebal 3mm dan lebar 24 x 19 cm
- 9) Cairan COATING (emulsi utk kaca) dan Tinner.
- 10) Kompresor
- 11) Gun Spray
- 12) Alat Oven Listrik
- 13) Alat pengepres tenaga listrik penghantar panas (alat hot print)



Gambar 03
cairan Coating dan tinner



Gambar 04
Gun Spray



Gambar 05
Alat pengepres penghantar panas (alat Hot
Print)

b. Tahap Perwujudan Karya

Pada tahap perwujudan karya, penulis bagi menjadi 4 tahapan yaitu: Tahap Pemotretan, Tahap Digital Imaging (dengan komputer), Tahap Proses Hot Print, dan Tahap Finishing.

1). Tahap Pemotretan

Dalam proses penciptaan karya dengan judul '**Bagong Menari Di Atas Tanah Leluhur**', pertama penulis membuat beberapa gambar dengan teknik fotografi. Pemotretan pertama adalah figur tokoh Bagong yang diperankan oleh salah satu mahasiswa ISI Solo bernama Seto.

Di sini penulis melakukan beberapa eksplorasi terkait posisi obyek. Pengambilan foto dilakukan beberapa kali untuk mendapatkan gambar atau materi foto figur salah satu tokoh Punakawan tersebut.

Visualisasi figur bagong adalah merupakan hasil intepretasi penulis, yang sesuai rencana karya, yaitu tokoh bagong dengan model orang dengan telanjang dada hanya memakai celana pendek dan make up wajah bagong. Selain pemotretan figur Bagong penulis juga melakukan eksplorasi dan eksperimentasi pemotretan terhadap objek-objek lain guna mendukung visualisasi

karya nantinya, seperti memotret gunung dalam wayang kulit serta persawahan yang penulis foto di lokasi dekat waduk cengklik.

Setelah melakukan beberapa pemotretan tadi, kemudian seluruh data foto dalam kamera digital SLR tersebut ditransfer ke komputer dengan menggunakan kabel data. Setelah foto terkumpul dilakukan lagi pengecekan pilihan-pilihan gambar foto yang akan digunakan.



Gambar 06
Materi objek berupa figur bagong yang terpilih dari beberapa foto yang dibuat

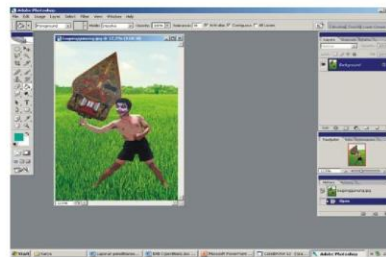


Gambar 07-08
Materi obyek berupa gunung (07) dan persawahan (08)

2). Tahap Digital Imaging (dengan computer)

Selanjutnya adalah proses komputerisasi atau digital imaging. Yaitu materi gambar/ foto yang sudah dipilih penulis, kemudian disusun dan diproses melalui software photoshop CS2. Penulis melakukan beberapa posisi Bagong dari latar belakang yang tidak terpakai menggunakan PEN TOOL, agar potongan tampak halus diberi efek FEATHER yang terdapat pada menu SELECT. Figur bagong diambil dan background aslinya di-buang. Selain itu gambar gunung juga dipotong persis seperti teknik dalam proses figur bagong tadi.

Kemudian gambar persawahan dimanfaatkan sebagai background baru dari hasil gambar nantinya. Efek dalam software yang dipakai adalah efek posterise.



Gambar 09
Layer dalam Software Photoshop

Pada karya ini terdiri dari 3 layer yang berarti terdiri dari 3 lapis kaca. Layer pertama atau kaca pertama berisi gambar sosok Bagong yang sedang memegang gunung berdiri di atas persawahan. Cuma bagian depannya saja. Kemudian layer/ kaca ke dua berisi gambar potongan persawahan di belakang sosok Bagong, dan yang terakhir layer atau kaca ke tiga berisi gambar persawahan yang menjauh agar terdapat kesan prespektif. Layer-layer atau pembagian gambar pada tiap kaca itu, diharapkan ketika ditumpuk akan menghasilkan gambar yang berkesan tiga dimensi.



Gambar 10
Proses edit foto (hasil setelah diedit utk tiap kaca/layer)

Proses di atas juga berlaku atau sama ketika proses pembuatan karya yang berjudul "Fighting". Dimana dua figur yang saling berkelahi tersebut juga berawal dari

proses pemotretan, kemudian proses komputerisasi, retouch (digital imaging) dan memisahkannya tiap bagian pada layer-layer atau lapisan kaca sendiri-sendiri.



Gambar 11
Proses retouch karya yang berjudul "Fighting"

3). Tahap Proses Hot Print

Proses yang pertama dilakukan adalah mengeprint gambar yang telah diproses digital imaging pada kertas transfer atau kalau menggunakan kertas HVS ukuran A4 minimal 80gr, menggunakan tinta sublim (tinta khusus untuk teknik transfer gambar pada Hot print). Tinta sublim ini seperti mengandung karet dan lebih kental dari tinta printer biasa,.

Tinta Sublim termasuk tinta koloid yang memiliki konstruksi/struktur bahan yang disesuaikan

dengan tinta printer Epson. jadi tinta sublim adalah salah satu varian dari tinta pigment dengan kemampuan transfer, kebanyakan digunakan untuk bahan jenis poliester warna putih/terang

Setelah itu, kaca-kaca yang akan dipakai sebagai media gambar akhirnya nanti diberi lapisan coating. Lapisan coating adalah emulsi khusus (lesanol buat kayu/logam /keramik) yang dibutuhkan untuk proses transfer dari kertas ke kaca. Lapisan coating ini yang bisa menyerap tinta sublim yang berupa gambar di atas kertas pindah ke kaca, ketika dilakukan pengepresan dengan alat Hot Press. Proses pelapisan coating ke kaca bisa dengan kuas atau menggunakan alat airbrush agar lebih rata pada salah satu permukaan yang akan ditempel gambar. Adapun sebagai pengencer dan pengering coating, penulis menggunakan cairan tinner sebagai campurannya, dengan perbandingan 3 : 1 (3 coating : 1 tinner).

Setelah kaca diberi emulsi coating kemudian dimasukkan ke kotak Oven untuk mematangkan emulsi coating agar bisa menyatu dengan kaca.

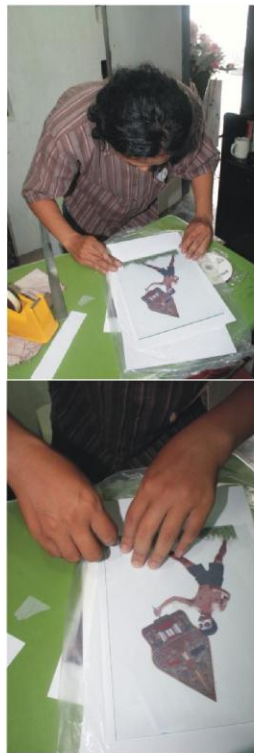


Gambar 12.
Memberi coating kaca

Suhu yang diperlukan sekitar 200 derajat celsius, dengan memakan waktu sekitar 60 menit. Setelah kaca dingin gambar hasil printing sublim pada kertas tadi ditempelkan pada kaca yang terdapat lapisan coating.



Gambar 13
Mengoven kaca beremulsi coating



Gambar 14
Menempelkan dan mengatur gambar ke kaca

Kalau kertas yang bergambar hasil printing dengan tinta sublim tadi sudah pada posisi yang tepat di atas kaca yang beremulsi coating, maka kaca dan gambar siap disatukan atau gambar yang menempel siap ditransfer dengan alat press Hot Print. Pertama hidupkan alat press hot print dan tunggu suhu panas sampai 200 derajat celcius, kemudian buka kotak

pressing dengan mengangkat tungkai penekan dan masukkan kaca berlapis gambar tadi dalam posisi tengkurap, atau kertas di atas dengan posisi vertikal. Secara pelan-pelan tutup atau tekan ke bawah pengepress dan hitung selama 108 detik. Kemudian buka alat press rubah posisi kaca berlapis gambar pada posisi horisontal dan tutup lagi, hitung selama 108 detik sekali lagi. Setelah itu buka mesin press dan ambil kaca, tempatkan pada tempat yang aman dan diamkan agar dingin. Setelah dingin buka kertas, dan lihat hasilnya,



Gambar 15
Mentrasfer gambar ke kaca dengan alat press hot print



Setelah gambar pertama ter-transfer ke kaca, hasil gambar pertama tadi digunakan untuk memposisikan gambar kedua, ketiga

dan seterusnya agar tepat sesuai yang diinginkan terkait lapisan kaca yang memuat gambar berkesan tiga dimensi.



Gambar 16
Karya "Fighting" Hot Print di atas kaca



Gambar 17
Hasil Karya " Bagong menari diatas tanah leluhur"
Hot Print di atas kaca 23x 16 cm

4) Tahap Finishing

Adalah membersihkan kaca yang sudah tergambari dari bekas plester atau debu, kemudian dicoba disusun sesuai urutan lapisan kaca atau gambar yang direncanakan. Untuk penyusunan bisa ditempel langsung, jadi tiap kaca saling tersusun menempel atau diberi jarak sekitar 5 mm, agar lebih terasa kesan tiga dimensinya. Terakhir dipigura dengan lapisan belakang diberi tutup, dan dicat warna putih agar gambar tidak begitu terlihat transparan, atau bisa juga dibiarkan transparan dengan tidak memberi penutup triplek di belakang figura (dibiarkan kosong).

E. Kesimpulan

Akhirnya dalam studi penciptaan karya seni grafis dengan teknik hot print di atas kaca ini, hal terbesar yang paling bisa dikembangkan atau dieksplorasi kembali yaitu tentang peluang mengembangkan bentuk dan teknik berkarya seni di atas medium kaca. Dimana dengan menggabungkan teknik digital dan seni grafis (seni cetak) yaitu hot print, visualisasi gambar pada karya di atas medium kaca bisa lebih realis seperti foto.

Sistem layer atau kaca tersusun berlapis yang dipakai bisa memunculkan kesan gambar tiga dimensi yang menarik.

Penulis membayangkan bila selama ini melihat karya wayang beber yang terdapat pada kanvas atau lukis kaca konvensional bisa dibuat dengan teknik hot print dan sistem layer (kaca berlapis) ini, mungkin akan tercipta kesan lain atau apresiasi yang lain terkait gambar tiga dimensi dalam media dua dimensi.

Lewat ide kreatif, sebuah karya seni bisa disuguhkan. Meski waktu sekarang berfikir sesuatu hal yang baru sepertinya sulit, karena seolah-olah semua yang terpikirkan atau yang belum terpikirkan sudah ada dan dibuat oleh para kreator pendahulu. Namun pada kondisi saat ini seorang seniman bisa menghadirkan karya yang minimal menyuguhkan suatu cara pandang baru akan sesuatu, adalah sesuatu yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Asmudjo Jono Irianto, Konteks Tradisi dan Sosial-Politik dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta Era 90-an, dalam Buku, OUTLET Yogya Dalam Peta Seni Rupa Kontemporer Indonesia, Yogyakarta; Yayasan Seni Cemeti, 2000

Drs. Humar Sahman " Mengenal Dunia Seni Rupa ".1993

Panuti Sujiman, Cs, Serba Serbi Semiotika, Jakarta, PT. Gramedia, 1994

Setengah Abad Seni Grafis Indonesia, Jakarta, KPG