

## MENGANTARKAN SENI GRAFIS INDONESIA MENUJU PADA KEMATIAN

Oleh: A. Nawangseto Mahendrapati, S.Sn\*

### ABSTRACT

Graphic arts (printmaking) is composing the image through the printing process with the purpose of reproduction or reproduce. History of graphic arts at first in Europe in the late 14th-century woodcut print used to make fabric patterns and print images for the card game, also for a printed book illustration with simple lines, and to reproduce the following religious texts images -picture of a saint. Until the late 19th century graphic art has a role as an informative function, as the dissemination of knowledge and as a medium of expression.

The pioneers of graphic art in Indonesia is a visual artist, painter and sculptor, who found an alternative in the art print. Baharoedin M.S. and Mochtar Apin that makes a set of graphic works to be sent to countries that have recognized the sovereignty of Indonesia in 1946, is the painter. Momentum is regarded as heroic and patriotic moment that marked the birth of graphic arts in Indonesia.

Talks about the art of graphic printing (printmaking) in Indonesia is always dwell on the issues concerning the position of inferiority issues in art map. Diversity techniques in graphic arts is actually very possible expansion of the processing techniques and material and assist in the creation of works of an artistic achievement of expression. But the opposite happened, as if the graphic arts lazy to move to find new things and seem like less sluggish blood.

The development of graphic art certainly does not escape the role of arts education institutions because, in general the new graphic art can be studied in educational institutions because of the workmanship is in need of facilities such as a studio representative and supported by the equipment that had to be there. Beyond that not a lot of agencies or organizations that facilitate or support the activities of the graphic arts. Therefore it is necessary to form a powerful synergy of inter-related infrastructure and support every movement printmaking Indonesia and able to spur a more lively movement or at least make an effort to slow death.

**Keywords:** graphic arts, lethargy, effort, synergy.

### PENDAHULUAN

Setiap proses penciptaan suatu karya seni tentu tidak lepas dari pertimbangan mengenai media atau material yang akan dipergunakan. Maksudnya adalah bahwa seorang

seniman akan memilih media atau material apa yang paling tepat dalam menyampaikan gagasannya. Dapat dikatakan bahwa dalam pengerjaan sebuah gagasan terlebih dulu terjadi dialog antara seniman dengan medianya agar konsep atau pesan yang akan diungkap dapat tersampaikan kepada penikmat

secara baik dan tepat. Hal ini dikarenakan bahwa sebuah penciptaan karya seni itu sendiri lahir bukan tanpa alasan tetapi untuk mengungkapkan atau mengekspresikan gagasan melalui bahasa rupa, seperti yang dikatakan oleh Popo Iskandar : Seni adalah pengutaraan konkrit sesuatu bagi si pencipta dengan kehidupan berkelompok. (Sudarmadji, 1979: 7)

Seni Grafis sebagai suatu media dalam seni rupa memiliki keragaman teknik yang bermacam-macam dan masing-masing teknik memiliki keunikan dan kekuatan hasil visual yang dapat dimanfaatkan oleh seniman sebagai pilihan bahasa rupa untuk mewujudkan gagasannya. Istilah seni grafis berasal dari bahasa Yunani yaitu *graphein* yang berarti "menulis" atau "menggambar". Lebih khusus lagi pengertian ini dipersempit menjadi sinonim dengan *printmaking* (cetak-mencetak).

Dalam penerapannya seni grafis meliputi semua karya seni dengan pengubahan gambar orisinal atau desain yang dibuat oleh seniman dengan melalui proses pencetakan dengan tujuan reproduksi atau memperbanyak. (Mikke, 2011: 162)

Teknik-teknik dalam seni grafis sangat penting sebagai media atau alat di tangan seniman, namun tidak semata-mata menjadi yang paling utama. Tanpa gagasan atau pesan yang kuat dan menarik tentu karya seni grafis hanya sekedar hasil cetakan atau sebuah karya rupa yang hanya berisi hal teknik. Demikian pula sebaliknya, tanpa penguasaan teknik yang baik maka pesan menjadi tidak mudah tersampaikan.

#### **Sejarah Kemunculan seni grafis**

Sejarah seni grafis memang tidak dapat dilepaskan dari sejarah perkembangan teknologi cetak (percetakan). Penemuan-penemuan baru dalam sejarah peradaban manusia termasuk perkembangan teknologi yang maju begitu pesatnya berperan penting dalam pemikiran yang membawa pengaruh pula terhadap pengembangan gambar cetak.

Pada mulanya di Eropa, cetak cukil kayu dipakai untuk membuat pola-pola kain dan juga untuk mencetak gambar untuk kartu permainan pada akhir abad ke-14. Buku yang dicetak pada abad ke-15



Gambar 01. **Evening Snow at Kanbara**  
Woodblock print; ink and color on paper (karya Ando Hiroshige periode 1615–1868)  
Sumber <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/JP2492>

dihiasi desain garis-garis sederhana, sedang warnanya dibuat dengan goresan kuas seperti melukis. Pembuatan buku-buku ini pada awalnya dipakai untuk memperbanyak naskah-naskah keagamaan berikut gambar-gambar orang suci. Pada permulaan abad ke-16 seni cukil kayu berkembang di Jerman dan mencapai kejayaannya di sana, baik secara teknis dan penerapan estetisnya yang dikerjakan oleh para krayawan. Cetakan religius pertama yang berjudul "St. Christopher" tahun 1423 mengungkap salah satu

fungsi utama dari pahatan kayu yang memberikan gambar-gambar yang bersifat ganda, mudah diperoleh dan sakral. (Saff & Sacilotto, 1978: 5).

Selanjutnya adalah dimulainya teknik intaglio (cetak dalam). Prinsip-prinsip cetak intaglio yang utama dikenal pada abad pertengahan, terutama oleh para pengrajin emas dan pembuat senjata. Meskipun demikian prinsip tersebut tidak sampai pada abad ke-15, saat kertas menjadi lebih mudah didapat, yang menjadikan cetak intaglio muncul sebagai suatu alat seni yang khusus. Para pengrajin emas dan pembuat senjata memegang

peranan integral dalam budaya pertengahan bangsa Eropa. Para pengrajin ini perlu untuk merawat disain-disain mereka sejalan dengan perkembangan karya yang semakin maju. Jadi mereka memindahkan gambar-gambar mereka pada kertas. Namun praktek ini hanyalah suatu langkah singkat untuk menganggap gambar pada kertas sebagai suatu akhir dari tujuan. (Saff & Sacilotto, 1978: 147)

Hingga akhir abad ke-19 seni grafis dipakai sebagai cara reproduksi gambar/ilustrasi. Perannya sebagai fungsi informatif juga sebagai penyebaran ilmu pengetahuan. Bersamaan dengan itu para seniman pada setiap zamannya memanfaatkannya sebagai media ekspresi. Ambil contoh seniman dari abad ke-15 seperti Albrecht Durer, Hans Holbein (Jerman), Lucas van Leyden (Belanda). Kemudian pada abad ke-18 di Jepang muncul nama seperti Utamaru Kitagawa dan Hokusai Katsushika, dan Hiroshige Ando. Juga yang fenomenal adalah Fransico de Goya y Lucientes (Spanyol). Hingga di awal Abad ke-20 banyak seniman yang menciptakan karya dengan media seni grafis yang cukup menonjol seperti Max Beckmann, Kathe Kollwitz, dan tentu saja adalah Pablo

Picasso. Dan pada akhir abad ke-20 muncul nama yang fenomenal seperti Andy Warhol dan Roy Lichtenstein yang memunculkan seni budaya populer (*Pop Art*). Dengan mencampurkan material dari media massa seperti majalah, koran, berita, film, dan fotografi mereka menampilkan sajian yang imajinatif yang menantang tradisi seni grafis.



ANDY WARHOL

**Gambar 02**  
Marilyn Monroe karya Andi Warhol

### **Kemunculan Seni Grafis di Indonesia**

Seni cetak grafis di Indonesia mulai muncul pada masa menjelang kemerdekaan. Para perintis dan pelopor yang mengawali tumbuhnya jenis seni rupa ini bekerja dengan semangat yang berkobar meskipun hanya dengan peralatan yang

sangat terbatas dan material yang seadanya dan berada pada masa-masa sulit di bawah tekanan penjajah. Sesuatu hal yang kurang disadari adalah kenyataan sejarah bahwa seni grafis di Indonesia tumbuh sebagai tradisi yang lebih baru ketimbang seni lukis (modern). Para perintis seni grafis adalah perupa, pelukis dan pematung, yang menemukan alternatif dalam kesenian mencetak. Baharoedin M.S. di Jakarta dan Mochtar Apin di Bandung, misalnya, yang membuat sekumpulan karya grafis untuk dikirimkan kepada negara-negara sahabat yang telah mengakui kedaulatan Indonesia pada 1946, adalah para pelukis. Mereka ditugaskan untuk mempersiapkan karya-karya grafis itu oleh "Oeroesan Pemoeda Perhoeboengan Loear Negeri", yang merupakan bagian dari Sekretariat Negara. (F.X. Mulyadi, 2000: 8).

Baharudin dan Mochtar Apin tidak membuat agitasi dan propaganda. Mereka berungkap seni dengan tulus saja: mengungkapkan perasaan dan gagasan serta lihatan mereka tentang lingkungan, dengan sewajarnya saja. (Sanento Yuliman, 2001: 124). Momentum ini dianggap sebagai momen heroik dan patriotik yang menandai lahirnya seni grafis

di Indonesia. Pada dekade 1960-an muncul nama-nama seperti Kabeel Suadi, A.D. Pirous, Haryadi Suadi, dan T. Sutanto. Di Yogyakarta selain Suromo dan Abdul Salam muncul nama Widayat, Sun Ardi, dan Eka Suprihadi.

Pada tahun 1973 didirikan studio Decenta oleh A.D. Pirous, G. Sidharta, Sunaryo, T. Sutanto, Priyanto, dan Diddo Kusdinar, yang mengokohkan masa pertumbuhan. Pada masa selanjutnya di Yogyakarta muncul pegrafis yang mencurahkan perhatian cukup tinggi terhadap seni grafis seperti Eka Suprihadi, Edi Sunaryo, disusul oleh Agung Kurniawan dan Yamyuli Dwi Imam.

## PEMBAHASAN

### A. Seni Grafis Indonesia Yang Lesu dan Kurang Darah

Pembicaraan mengenai seni cetak grafis (*printmaking*) di Indonesia selalu saja berkutat pada permasalahan yang paling mendasar dan sudah tidak menarik lagi dibicarakan, yaitu menyangkut persoalan *inferioritas* posisi dalam peta seni rupa. Topik seperti ini selalu muncul dalam pembicaraan karena memang pada realitasnya seni grafis tidak kunjung memunculkan gerakan-gerakan baru penuh

dinamika yang progresif dalam membangun konstruksi yang lebih kuat. Bahkan sangat jarang pula memunculkan wacana-wacana yang baru dalam persoalan teknis maupun yang lebih bersifat filosofis. Hal seperti terasa sangat mengherankan karena pada arus percepatan seni rupa kontemporer saat ini yang sudah begitu terbuka sebeb-bebasnya bagi seniman untuk menciptakan karya dengan media dan teknik apapun sebetulnya telah membuka kesempatan yang sangat luas bagi perkembangan seni grafis.

Banyaknya keragaman teknik dalam seni grafis sangat memungkinkan perluasan pengolahan teknik maupun material dalam penciptaan karya dan membantu pencapaian ekspresi secara artistik yang lebih variataif sehingga lebih mendekatkan antara gagasan dengan visual. Namun yang terjadi justru sebaliknya, seni grafis seolah malas untuk bergerak menemukan hal-hal baru. Para pelaku atau pegiat seni grafis seolah terkesan mengalami kelesuan seperti kurang darah. Jika kita amati bersama, berapa banyak peristiwa seni grafis yang dilaksanakan dalam satu tahun baik itu pameran, *workshop*, kompetisi atau aktifitas lainnya? Berapa banyak lembaga atau organisasi yang

mewadahi ataupun mendukung aktifitas seni grafis? Tidak banyak. Tidak seperti aktifitas seni lukis dan variannya yang bisa mencapai puluhan kali aktifitas. Pertanyaan di atas pun juga ditujukan kepada para pelaku seni grafis itu sendiri.

Seni grafis yang memiliki banyak kelebihan antara lain dari keragaman teknik juga karena sifatnya yang reproduktif, artinya dapat digandakan, sebetulnya sangat menarik untuk dimanfaatkan oleh pegrafis untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan gagasannya kepada publik yang lebih luas. Satu karya yang diciptakan dapat dicetak dengan jumlah edisi yang banyak sehingga memungkinkan didistribusikan (dipamerkan) ke beberapa tempat sekaligus pada waktu yang bersamaan. Disamping itu praktek manipulasi artistik dari keragaman teknik dalam seni grafis sangat terbuka lebar untuk dieksplorasi dengan sebeb-bebasnya tanpa batas, bahkan sangat memungkinkan untuk memperoleh penemuan-penemuan baru dalam hal keunikan karakter visual yang terkadang tidak dapat diduga sebelumnya.

Kelebihan yang terdapat dalam seni grafis ini yang entah disadari atau tidak masih sangat jarang dimanfaatkan oleh para pegrafis

sendiri. Tidak banyak pegrafis yang mendedikasikan dirinya untuk selalu mencari dan menggali hal-hal baru dalam seni grafis. Sebut saja beberapa nama seperti Tisna Sanjaya, karya-karya grafisnya kebanyakan dengan teknik etsa, adalah karya-karya yang liar karena padat memuat berbagai ironi kehidupan sosial dalam citra yang teatrikal. Suasana yang serba teatrikal inilah mungkin yang mendorong Tisna untuk terus membawa karya-karya etsanya dalam *setting* instalasi, *happening art*, atau *performance art*. (Enin, 2000: 27). Atau Devy Ferdianto yang mempelajari berbagai hal mengenai seni grafis, termasuk melakukan banyak penelitian untuk menemukan material-material pengganti yang mudah diperoleh dibanding material yang sudah lazim digunakan dalam proses pencetakan karya seni grafis yang ada di luar Indonesia dengan mendirikan Studio dan Galeri Red Point pada tahun 1995 (pada perkembangan lebih lanjut berubah nama menjadi Rumah Grafis Tjidamar) di Bandung. Juga ada nama lain seperti F.X Harsono, "Ong" Hari Wahyu, yang sering karyanya muncul dengan inovasi yang sangat mengejutkan dan tak terduga.

Sekali lagi tidak banyak nama yang muncul dan memberi kontribusi yang cukup signifikan bagi perkembangan wacana seni grafis yang mutakhir, walaupun ada hanya nama-nama yang itu-itu saja yang ada di peta wacana seni grafis yang memang telah menunjukkan kesetiiaannya pada seni grafis. Selain para pegrafis yang tidak memanfaatkan kelebihan dari seni grafis ditambah oleh situasi yang tidak menguntungkan yang ditemui oleh para pegrafis yaitu pertanyaan mengenai eksklusivitasnya, terutama oleh pa-sar, tentu saja juga benturan dengan pemahaman yang masih memberi jarak cukup tegas antara karya tunggal yang dianggap sebagai karya yang orisinal dan karya yang sifatnya jamak dianggap sebagai benda seni produk kerajinan.

#### **B. Peran Institusi Pendidikan Seni**

Lalu bagaimana dengan peran institusi pendidikan seni, apakah berperan dalam pengembangan seni grafis atau justru yang berperan menciptakan situasi seni grafis yang kehilangan gairah, lesu dan kurang darah ?

Jika merunut kembali pembicaraan mengenai perkembangan seni grafis tentu tidak lepas dari pembicaraan mengenai peran institusi

pendidikan seni. Seni grafis baru dapat dipelajari di dalam institusi pendidikan karena proses pengerjaannya yang membutuhkan fasilitas seperti studio yang representatif dan ditunjang oleh peralatan yang memang harus ada (dipergunakan) dalam setiap tekniknya, misalnya mesin press manual untuk mengerjakan pencetakan karya etsa. Selain dari peralatan yang tidak banyak ditemui juga minimnya literatur tentang seni grafis yang dapat diperoleh, hanya dapat diperoleh di dalam institusi dan itupun sangat terbatas baik dari segi jumlah maupun jenis literturnya, banyak pula yang sudah *out of date*. Para pelaku (seniman) grafis juga dapat dipastikan berasal dari mahasiswa seni grafis yang dalam hal jumlah tentu tidak dapat dikatakan sedikit dan tentu saja secara khusus memang bertujuan untuk memp

elajari seni grafis. Agak berbeda dengan situasi pada masa para perintis seni grafis yang telah disebutkan di atas bahwa para pelopor adalah pelukis atau pematung yang mempelajari dan mengerjakan karya grafis sebagai sambilan sebagai pengayaan artistik dan estetik dalam proses berkarya. Akan tetapi ketika banyak mahasiswa yang khusus belajar seni grafis

justru seperti berjalan lamban untuk melakukan berbagai pergerakan yang mampu membuka wacana secara fenomenal yang dapat dicatat dalam sejarah perkembangan seni grafis Indonesia.

Lebih celaka lagi tidak banyak pula alumnus institusi seni yang mengambil minat utama grafis tetap setia bergelut dan bergulat di ranah seni grafis. Ada tetapi tidak banyak. Kebanyakan justru akhirnya melulu menjadi pelukis atau bekerja pada perusahaan percetakan atau biro periklanan sebagai desainer. Ada juga yang bekerja pada lembaga-lembaga baik pemerintah maupun swasta yang tidak ada sangkut pautnya dengan dunia seni (apalagi seni grafis) akhirnya juga berhenti mempelajari maupun menciptakan karya. Maka untuk mencari permasalahan yang mendasar juga dimulai dari institusi pendidikan seni.

Ideologi teknik konvensional di dalam institusi pendidikan seni yang sangat menjaga nilai konservatif telah memberikan batasan yang sangat spesifik mengenai seni grafis yaitu seni cetak yang terbatas pada teknik konvensional yaitu cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring. Ditambah pula peraturan akademik yang mewajibkan setiap karya dicetak minimal 5

(lima) edisi. Tentu saja ini menutup jalan bahwa sebetulnya ada kebebasan lain dalam penciptaan karya seni grafis yang dapat menjadi alternatif seperti *monoprint* atau *monotype* yang memberi keleluasaan berkarya tanpa dibebani dengan jumlah edisi sebagai keunggulan dari seni grafis.

Memang ada mata kuliah Seni cetak alternatif namun porsi yang diberikan juga relatif kecil dan seolah tidak memberi pengaruh untuk merubah nilai-nilai konvensional yang terlanjur tertanam dalam pemikiran dan pemahaman mahasiswa mengenai seni grafis.

Puritanisasi yang dalam konteks agama adalah suatu sikap yang memegang teguh ajaran agama tanpa mengaitkan konteks sosial, budaya, dan aktualitas kekinian di dalamnya. Dalam konteks seni grafis sikap puritan memunculkan anggapan atau sikap arogan yang memposisikan diri sebagai seni yang terpisah dengan seni rupa yang lain. Sebuah dogma yang tertanam kuat bahkan mengakar dalam pikiran mahasiswa. Pendidikan ternyata juga tidak mampu mengangkat seni cetak grafis dari keterpurukan. Hal ini disebabkan karena pendidikan seni rupa masih menganut tradisi *fine art* secara ketat. Dimana seni

murni atau *fine art*, dianggap punya kedudukan lebih tinggi dari desain.

Padahal seni rupa modern mulai ditinggalkan sejak tahun 1975, namun perubahan tak kunjung berubah hingga kini. Semua ini mejadikan pendidikan tinggi tidak mampu menyerap aspirasi jamannya. (F.X. Harsono, 2007: Makalah seminar).

### C. Upaya Memperlambat Kematian

Kelesuan dan aktifitas seni grafis yang kurang bergairah seperti sekarang ini tidak semata-mata menjadi alasan untuk menumpukan kesalahan kepada institusi pendidikan seni saja. Diperlukan adanya sinergi yang kuat untuk membentuk infrastruktur yang saling terkait dan mendukung setiap pergerakan seni grafis Indonesia dan mampu memacu pergerakan yang lebih semarak dan memunculkan fenomena-fenomena yang baru dan mutakhir. Infrastruktur yang dimaksud adalah para pemangku kepentingan di bidang seni grafis yaitu institusi pendidikan seni, galeri, penulis dan kurator, lembaga seni budaya, para pelaku seni grafis dalam hal ini adalah seniman dan mahasiswa seni grafis.

Beberapa upaya telah dilakukan untuk menjaga dan memacu gairah

pergerakan seni grafis untuk melakukan eksplorasi dan inovasi-inovasi dalam segi teknik, material, media, artistik dan segala aspek lain tentang seni grafis, antara lain :

- Pameran Seni Grafis "EKSPLOKORASI MEDIUM, EKSPLOKORASI GAGASAN" oleh Bentara Budaya pada tahun 2002, menghimpun 65 peserta yang berkarya dengan berbagai media dan material yang sedikit atau banyak dapat disebut inovatif.
- Trienal Seni Grafis yang telah diadakan sebanyak 3 (tiga kali) juga oleh Bentara Budaya, barangkali adalah satu-satunya ajang yang paling bergengsi dan menjadi tolok ukur perkembangan seni grafis. Trienal pertama (2003) diikuti oleh 126 peserta dengan 236 karya. Trienal kedua (2006) menghimpun 93 seniman dengan 164 karya. Trienal ketiga (2009) mendapat 166 peserta dengan 309 karya. (Katalog Trienal Seni Grafis Indonesia III 2009). Ajang ini menjadi wacana untuk dapat memetakan berapa banyak dan berada di mana saja terdapat seniman grafis yang aktif melakukan pergerakan seni grafis di Indonesia.
- Pembentukan komunitas-komunitas seni grafis, kebanyakan berasal dari mahasiswa seni grafis, antara lain di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta ada komunitas Pokja Jambu Batu, Kukuruyug, Tumor Ganas, Pisang Seger, Tangan Reget dan sebagainya. Di Institut Teknologi Bandung (ITB) ada KGB (Komunitas Grafis Berseni). Di Universitas Negeri Sebelas Maret (UNS) Surakarta ada komunitas Grafis Darurart.
- Kelompok Taring Padi (Yogyakarta) yang melakukan pergerakan dengan memanfaatkan seni grafis teknik cukilan kayu untuk membuat poster-poster bertema kerakyatan. Mengacu pada pergerakan para perupa pada masa menjelang kemerdekaan yang mempergunakan seni cetak grafis sebagai media perjuangan melawan penjajah.



Gambar 03.  
karya kolektif Taring Padi "Rukun agawe Sentosa: senjata tidak berkuasa atas manusia", woodcut  
(<http://www.iisg.nl/images/taring09.jpg>)

Komunitas Taring Padi yang melihat efek-tiftas gerakan ini juga melakukan hal yang serupa, dengan menempelkan puluhan poster-poster bertema kerakyatan, penyadaran, dan perjuangan pada dinding-dinding di pinggir jalan, di perkampungan, dan di ruang publik dengan tujuan untuk memupuk semangat rakyat dalam memperjuangkan kemerdekaan hidupnya.

- Berdirinya beberapa studio seni grafis yang bersifat mandiri antara lain seperti yang telah

disebut di atas yaitu Studio Red Point (selanjutnya berubah nama menjadi Rumah Grafis Tjidamar) oleh Devy Ferdianto di Bandung, dan Studio Grafis Minggiran di Yogyakarta yang didirikan oleh sejumlah mahasiswa (sekarang alumnus) ISI Yogyakarta yang melakukan pergerakan dalam hal penelitian dan penjelajahan media dan teknik, juga memberikan *workshop* sebagai pertanggungjawaban dalam bidang edukasi kepada masyarakat.

- Forum Jogja Printmaking yang diadakan di Taman Budaya Yogyakarta pada tahun 2007 oleh beberapa pihak baik komunitas maupun institusi pendidikan seni sebagai forum komunikasi dan menjalin jaringan yang kuat antar komunitas dengan tujuan membangun infrastruktur untuk pengembangan seni grafis yang lebih luas baik dalam hal teknik maupun wacana.

#### D. Kajian Atas Pergerakan Yang Telah Dilakukan

Beberapa upaya yang telah dilakukan oleh beberapa pihak seperti disebut di atas terasa masih belum mampu menunjukkan kegiarahan dalam seni grafis yang cukup

signifikan, tidak terasa adanya perubahan suasana yang berarti, atau tidak mampu menggelitik para pelaku grafis untuk membuat ledakan-ledakan baru tetapi setidaknya masih memberikan nafas kehidupan dan memperlambat kematian seni grafis kita. Ada baiknya dilakukan evaluasi atau kajian mengapa upaya-upaya yang telah dilakukan tersebut hanya memberi sedikit geliat pada seni grafis, sebagai berikut:

- Penyelenggaraan pameran nasional yang bersifat kompetisi dalam Trienal Seni Grafis oleh Bentara Budaya tidak diikuti dengan tindak lanjut berupa pemetaan mengenai pergerakan para pegrafis di luar kompetisi tersebut baik oleh pihak Bentara Budaya sendiri maupun oleh lembaga seni budaya lain bahkan oleh forum komunitas seni grafis. Tidak ada pula penyelenggaraan kompetisi serupa yang dilakukan oleh lembaga lain. Hal ini mengakibatkan Trienal menjadi satu-satunya even seni grafis yang hanya ditunggu-tunggu setiap 3 tahun sekali.
- Komunitas-komunitas seni grafis yang didirikan biasanya berada

dalam lingkup institusi seni oleh mahasiswa yang bersifat interen dan terkesan hanya sebagai formalitas komunitas angkatan tahun masuk kuliah. Pergerakannya juga hanya sebatas pada membuat karya seni untuk kebutuhan perkuliahan tanpa ada tendensi untuk melakukan pengembangan yang lebih luas lagi bagi seni grafis.

- Upaya yang dilakukan oleh kelompok Taring Padi adalah yang paling realistis dengan menempelkan poster-poster di dinding-dinding perkampungan, tepi jalan, atau ruang publik yang lain merupakan upaya mendekatkan diri karya seni grafis kepada publik lebih luas untuk dapat lebih dapat mengenali seni grafis. Namun dari sisi tema yang ditampilkan sepertinya kurang dapat terserap oleh masyarakat yang memiliki beban persoalan tersendiri dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Akan lebih mengena jika tema yang diusung membawa isu yang lebih membumi seperti gerakan belajar, gemar membaca, isu lingkungan, maupun isu-isu sosial yang terjadi sehari-hari.

- Studio-studio seni grafis yang didirikan secara mandiri juga bersifat non profit tanpa ada dukungan sarana, prasarana, maupun dana dari lembaga tertentu (*funding*). Operasional aktifitas studio berasal dari pribadi pengelola studio, juga dari aktifitas studio baik penjualan karya maupun dari kerja artisan. Hal ini mengakibatkan manajemen studio sering terkesampingkan dan aktifitas yang dilakukan terkesan tidak terprogram secara matang namun mengandalkan pada spontanitas. Tentu saja berjalannya studio juga tersendat-sendat, ada tetapi tidak terlihat, tidak ada tetapi namanya terdengar dan dikenal.

Forum besar seni grafis yang sempat dibentuk akhirnya juga tidak melakukan tindakan lanjut untuk pengembangannya. Poin nomor 4 di atas adalah yang menyebabkan forum besar tersebut menjadi macet karena masing-masing komunitas akhirnya disibukkan untuk urusan pemenuhan biaya operasional supaya komunitas yang telah didirikan tidak macet apalagi bubar.

Lalu apalagi yang dapat dilakukan untuk memperpanjang umur seni grafis Indonesia ?

Penulis akan mengajak peran serta para pelaku maupun pemerhati seni grafis untuk melakukan pergerakan sebagai upaya-upaya menyuntikkan darah segar, antara lain sebagai berikut:

*Pertama*, adalah dengan mengubah paradigma seni grafis yang selama ini hanya berhubungan dengan persoalan cetak mencetak (*printmaking*) akan tetapi juga meliputi pada seni gambar (*drawing*), ilustrasi, dan seni jalanan (*street art*) yang sering menggunakan penggunaan media seni grafis. Tentu saja hal ini dimulai dari institusi pendidikan seni yang notabene merupakan pusat lahirnya para pegrafis, yaitu para mahasiswa yang memulai harapan besarnya di dalam institusi seni. Sebenarnya hal ini seiring dengan program yang pernah dijalankan di ASRI atau STSRI "Asri" Yogyakarta, waktu itu program yang diajarkan bukan Seni Grafis (Seni Murni), tetapi program Ilustrasi dan Grafis. Memang seni grafis pada awalnya memang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan industri cetak dan penerbitan. Pengaruh ideologi Seni Modern yang mengajarkan "seni untuk seni" mencabut seni grafis dari konteks historisnya untuk dijadikan entitas seni murni yang independen. (Dwi

Mariato, 2002: 31)

*Kedua*, dengan membentuk komunitas yang bergerak sebagai sub kultur seni grafis yang terpisah dari *mainstream* seni lukis dan variannya. Sub kultur yang dibentuk seperti halnya sub kultur gaya hidup lain yang memiliki pergerakan sendiri terlepas dari budaya *mainstream* dalam hidup misalnya komunitas punk, komunitas sepeda, komunitas vegetarian, atau sekte aliran kepercayaan tertentu. Sub kultur seni grafis dapat dibentuk di dalam institusi seni karena tidak dapat dipungkiri bahwa *stakeholder* dari seni grafis adalah para mahasiswa seni grafis itu sendiri. Setelah membentuk sub kultur ini dan melakukan pergerakan tanpa henti dengan sendirinya akan terbentuk pula infrastruktur penyangga yang diperlukan.

*Ketiga*, adalah dengan membentuk studio-studio seni grafis mandiri dan mendorong studio-studio seni grafis yang telah ada untuk secara progresif mengkampanyekan paradigma seni grafis yang baru yang lebih meluas cakupannya.

*Keempat*, dengan gencar memberikan edukasi kepada masyarakat luas mengenai teknik, proses kerja, hingga nilai artistik yang mampu dihasilkan oleh seni grafis, melalui

program workshop yang dilakukan secara kontinyu dan berkala. Dilakukan baik oleh studio grafis maupun komunitas grafis yang dibentuk.

*Kelima*, membuat jaringan antar komunitas dan studio seni grafis yang ada baik di dalam kota maupun dengan pegiat grafis dari beberapa daerah di Indonesia. Jaringan ini nantinya membentuk satu forum besar seni grafis Indonesia, yang di dalamnya terdapat forum-forum komunitas seni grafis dalam kota masing-masing.

*Keenam*, menjalin kerjasama dengan pihak lembaga seni budaya maupun lembaga lain untuk mengadakan kompetisi seni grafis di masing-masing kota.

*Ketujuh*, tidak henti-hentinya melakukan kampanye mengenai seni grafis dengan cara secara massif dan progresif mendekatkan karya grafis kepada masyarakat. Dapat dilakukan dengan menghadirkan karya-karya seni grafis di ruang-ruang publik, membagikan produk seni yang dibuat dengan teknik grafis seperti kartu ucapan, poster, atau benda-benda fungsional lainnya.

## **PENUTUP**

Sudah saatnya seni grafis mulai

mengubah paradigma tentang batasan seni grafis yang selama ini ditanamkan di dalam institusi pendidikan seni. Seni grafis harus mampu memperluas cara pandangnya dengan membuka keleluasaan media dengan sebebas-bebasnya, tidak terjebak pada nilai-nilai tradisional (konvensional). Mengutip pemikiran kritikus Sanento Yuliman ketika menulis pengantar yang meringi pameran karya grafis Setiawan Sabana ("Ungkapan Rampak: Alam, Ruang, Khayal"-19890:

*"...dan mengapa hasil seni grafis harus selalu tampil dalam ruangan, dalam interior?...Bukankah hasil seni grafispun dapat dideretkan di dinding luar sebuah gedung, berbaris di pinggir jalan, memenuhi tempat-tempat umum?...Tanpa pelindung, hasil grafis akan usang, kotor, sobek, dan lenyap dengan cepat. Tetapi haruskah seni grafis sehidup semati dengan dinding? Tidak bolehkah hasil seni grafis terhampar, terserak, dan mungkin bertumpuk?"* (kutipan ini diambil dari tulisan Enin Supriyanto yang mengutip tulisan Sanento Yuliman)

Sebuah tulisan yang sangat provokatif yang harus disikapi secara serius pula oleh para pegrafis. Beranikah pegrafis melepaskan diri dari jebakan yang tertanam mengenai konvensi seni grafis? Beranikah membebaskan diri untuk memperluas penjelajahan media untuk

mencapai keindahan visual yang dipadu dengan kekuatan konsep?

Semua harus dijawab, tawaran-tawaran di atas harus disikapi untuk dapat memperpanjang usia seni grafis Indonesia. Jika tidak bisa atau tidak mau menjawabnya maka marilah bersama-sama kita tundukkan kepala, berkabung atas kematian seni grafis Indonesia dan bagi diri kita sendiri yang telah mengantarkannya kepada kematian.

\* Penulis adalah dosen Seni Rupa Murni ISI Surakarta

#### DAFTAR PUSTAKA

**Mariato, M. Dwi**, 2002, *Seni Kritik Seni*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta

**Saff, Donald & Deli Sacilotto**, 1978, *PRINTMAKING: History and Process*, San Francisco: Holt, Rinehart and Winston, inc., terjemahan oleh **drs. Andang Supriyadi P.**, *Sejarah dan Proses SENI GRAFIS, Bagian Pertama*, FSRD ISI Yogyakarta

**Sudarmadji**, 1979, *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*, Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah

**Susanto, Mikke**, 2011, *DIKSI RUPA*, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa, Yogyakarta & Bali: DictiArt Lab & Djagad Art House

**Yuliman, Sanento**, 2001, *DUA SENI RUPA*, Jakarta: Yayasan

Kalam

**Mulyadi, F.X, Hari Budiono, Ipong Purnama Sidhi**, 2000, *Utang Kepada Apin, Baharoedin, dan Suromo*, Katalog Setengah Abad Seni Grafis Indonesia, Jakarta; Kepustakaan Populer Gramedia

**Supriyanto, Enin**, 2000, *Setengah Abad Seni Grafis Indonesia: Tak Perlu Mencetak Dengan Darah*, Katalog Setengah Abad Seni Grafis Indonesia, Jakarta; Kepustakaan Populer Gramedia

**Supriyanto, Enin**, 2002, *MENANTANG SENI(MAN) GRAFIS: 'EKSPLORASI MEDIUM' ATAU...*, Katalog Pameran Seni Grafis "EKSPLORASI MEDIUM, EKSPLORASI GAGASAN", Jakarta: Bentara Budaya

**Harsono, F,X**, 2007, *Upaya Seni Cetak Grafis Menemukan Momentum Baru*, Makalah Seminar dalam rangka Jogja Printmaking di Taman Budaya Yogyakarta