

PENCIPTAAN KARYA CETAK TINGGI BERBASIS TRADISI JAWA MENGGUNAKAN MEDIA CAMPURAN

Sigit Purnomo Adi¹, Ariesa Pandanwangi², I Gusti Ngurah Tri Marutama³,
Sigied Himawan Yudhanto⁴

Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret^{1,3}
Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha²
Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret⁴

Sigitpurnomoadi@staff.uns.ac.id¹
ariesa.pandanwangi@maranatha.edu²
avatarcomey@yahoo.co.id³
sigiedhy@staff.uns.ac.id⁴

ABSTRACT

Relief print is one of the techniques in graphic arts. The process of making a relief print is considered easy because it uses simple tools and materials, so that the artwork produced from this relief printing process is considered less creative and innovative. Conventional printmaking rules have predefined indicators. This creation research aims to produce novelty in graphic arts based on the concept of Javanese tradition. The method used is a mix of methods, namely the artistic creation process method: experimentation, reflection and creation of works. The creation of high-level printed artworks is made with a mix of media on the basis of Javanese tradition visually, so it is hoped that these works of art will be able to compete in the international world. The results of this creation research have innovations and creations in the form of contemporary art works extracted from Javanese traditional art.

Keywords: relief print, art work, mixed media, novelthy, graphic arts.

ABSTRAK

Cetak tinggi merupakan salah satu teknik dalam seni grafis. Proses pembuatan cetak tinggi, dianggap mudah karena menggunakan alat dan bahan yang sederhana, sehingga karya seni yang dihasilkan dari proses cetak tinggi ini dianggap kurang kreatif dan inovatif. Kaidah dalam seni grafis konvensional memiliki indikator yang telah ditetapkan. Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk menghasilkan novelty dalam seni grafis yang berbasis konsep tradisi Jawa. Metode yang dipergunakan adalah mix metode yaitu metode proses kreasi artistik: eksperimen, perenungan dan pembentukan karya. Penciptaan karya seni cetak tinggi yang dihasilkan dibuat dengan mix media dengan basis tradisi jawa secara visual, sehingga diharapkan karya seni ini mampu berkompetisi di dunia Internasional. Hasil dari penelitian penciptaan ini memiliki inovasi dan kreasi berupa karya seni kontemporer yang digali dari seni tradisi jawa.

Kata kunci: cetak tinggi, karya seni, mixed media, novelthy, seni grafis.

PENDAHULUAN

Seni grafis sebagai salah satu cabang dalam seni rupa murni (Suseno 2014), seni grafis berkembang dari waktu ke waktu. Seni grafis mengalami perkembangan yang sangat signifikan, mulai sebagai media pengandaan, media propaganda, sampai pada akhirnya sebagai media ekspresi (Rohidi dan Sabana 2015). Seni grafis merupakan bagian dari seni rupa murni, termasuk di dalamnya seni lukis dan seni patung.

Keberagaman pada teknik-teknik seni grafis konvensional memang sangat menarik untuk diperhatikan. Salah satunya yaitu cetak tinggi, cetak tinggi memang populer di kalangan seniman grafis dan juga mahasiswa pada studio grafis. Cetak tinggi mempunyai karakter yang khusus dan sulit untuk ditiru sehingga dari segi visualnya sangat menarik (Adi 2020a). Cetak tinggi merupakan salah satu dari teknik dalam seni grafis (Syakir 2015). Seni cetak tinggi sangat mudah dalam mengerjakannya karena hanya menggunakan alat dan bahan yang sederhana (Luzar 2011).

Permasalahanpun muncul ketika cetak tinggi dianggap “kurang kreatif” dan inovatif ketika hanya berpijak pada kaidah-kaidah seni grafis konvensional, yang harus mengikuti pakem-pakem sehingga karya-karya yang dihasilkan cenderung membosankan. Ketika karya-karya sudah dianggap membosankan menyebabkan karya-karya tersebut kurang menarik dan belum kebaruan.

Tujuan dari penelitian ini agar seni grafis lebih kreatif dan inovatif berbasis tradisi Jawa, sehingga karya-karya yang dihasilkan akan memunculkan kebaruan dari waktu ke waktu. Kreativitas-kreativitas akan timbul pada kondisi yang mendesak, pada saat kondisi kekurangan memunculkan ide-ide kreatif, variatif, serta inovatif diluar dugaan dan situasi tersebut akibat dari usaha memenuhi kebutuhan (M. D. Marianto 2019)

Seni yang baik adalah seni yang mempunyai daya hidup yang merupakan sesuatu yang baik untuk terus diciptakan dari waktu ke waktu. Seni tidak hanya sekedar bersifat meniru atau mimesis tetapi memerlukan eksperimentasi dan eksplorasi serta tidak tunduk pada keterbatasan teknis saja (M. Marianto 2017).

Mixed media biasa disebut media campuran merupakan penggabungan berbagai macam media sehingga memerlukan material-material yang berbeda untuk kemudian dikomposisikan menjadi satu, sehingga tercipta karya-karya yang kreatif, variatif dan inovatif (Susanto 2011). Berangkat dari permasalahan di atas membuat penulis mempunyai salah satu solusi dengan penciptaan karya cetak tinggi dengan mixed

media, dengan berbasis tradisi Jawa diharapkan karya-karya yang dihasilkan akan memunculkan kebaruan atau novelty sehingga karya-karya tidak membosankan dari segi visual.

Penciptaan karya seni yang mengusung tradisi Jawa terutama ajaran-ajaran falsafah Jawa sebagai judul maupun konsep diharapkan di dalam pengkaryaan akan mampu berkompetisi di Internasional. Dengan kata lain berusaha mendaur ulang tradisi Jawa untuk menggapai seni kontemporer sebagai upaya untuk menciptakan inovasi dan kreasi (Adi 2017). Karya ditampilkan menggunakan media kanvas dengan penggunaan cat akrilik, prada, dan boneka bekas dengan konsep kekaryaan berbasis tradisi Jawa. Metode penelitian ini menggunakan penelitian penciptaan proses kreasi artistik: eksperimen, perenungan dan pembentukan (Dharsono 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Eksperimen

Pada tahap ini penulis mencoba berbagai macam alternatif media maupun bahan yang tepat agar karya yang diciptakan sesuai dengan konsep. Penggunaan triplek yang dijadikan sebagai acuan/matrik, merupakan salah satu alternatif yang sangatlah menarik, karya-karya yang berbasis cetak tinggi kebanyakan menggunakan acuan/matrik dari *hardboard*.



Gambar 01
Eksperimen tinta cetak dan akrilik
Foto : Sigit, 2021

Triplek dipilih karena mempunyai daya tahan terhadap jamur dan lebih awet dibandingkan dengan *hardboard* yang mempunyai kecendrungan berjamur apabila kondisi lembab, sehingga akan sangat sulit sekali dicukil.

Pada tahap selanjutnya penulis mencoba teknik individu yang dicocokkan dengan karya yang sedang dikerjakan. Misalnya teknik cukil yang ekspresif digabungkan dengan sapuan cat akrilik (cat berbasis air) yang bersatu dengan tinta cetak (berbasis minyak) secara visual lebih menarik karena terjadi tolak menolak antara air dan minyak sehingga menghasilkan karya yang penuh kejutan.

Mencoba alat cukil yang terbuat dari tатаh, alat ukir untuk mencapai kebaruaran bentuk visual dan yang terakhir pemilihan konsep dan berkarya. Pada proses penciptaan karya seni rupa, ide dan penggunaan alat serta bahan sangat memengaruhi hasil akhir (Adi, 2019).



Gambar 02

Penggunaan alat ukir, tатаh dalam proses mencukil pada triplek (kiri), dan Acuan/matrik dari triplek sedang dicukil

Foto : Sigit, 2021

B. Tahap Perenungan

Pada tahap ini, seniman diharapkan untuk mencari metafora dengan jalan pengembaraan batin, bisa dengan meditasi atau berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

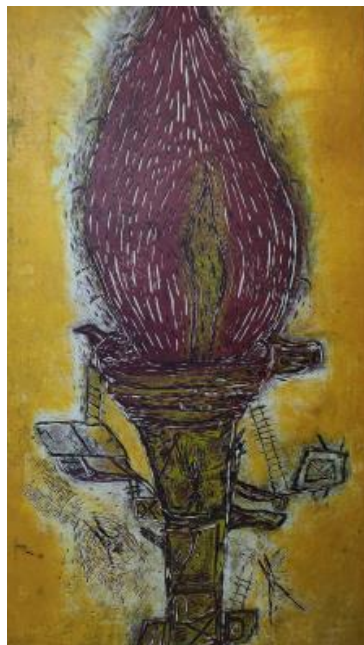
Tahap perenungan dikerjakan setelah banyak usaha-usaha maksimal telah dilalui agar mendapatkan hasil yang sesuai harapan (Adi 2020b)

Metafora tersebut yang akan digunakan sebagai ikon dalam penciptaan karya seni. Pada pengkaryaan ini penulis menggunakan metafora geni atau api. Api atau dalam bahasa Jawa adalah geni bisa multipersepsi bisa berarti semangat, membakar, panas dan sebagainya. Api bisa divisualkan warna merah atau mencirikan panas bisa juga diidentikan nafsu amarah pada manusia. Api juga diperlukan agar manusia mempunyai keberanian, semangat yang pantang menyerah (Achmad 2019).

C. Tahap Pembentukan

Pada tahap ini diperlukan untuk mendapatkan karya-karya yang diinginkan. Pembentukan adalah perancangan komposisi untuk mendapatkan bentuk-bentuk sesuai keinginan (Dharsono 2016). Pada penciptaan karya seni grafis ini menghasilkan dua karya, yaitu: “Obor”, “Nesu Amergo Rebutan Kursi”.

Karya-karya seni grafis tersebut menggunakan mixed media pada eksekusinya. Karya-karya relief print atau cetak tinggi tersebut dicetak di atas kanvas dengan ukuran yang besar dan lebar.



Gambar 2
Obor, Relief Print 2/2 mixed media, 255x155 cm

Foto : Sigit, 2021

Pada karya yang berjudul *Obor* ini, menggunakan teknik relief print atau cetak tinggi dengan mixed media, dibuat dengan acuan dari triplek bekas dan dicetak di atas kanvas. Karya ini juga menggunakan teknik reduksi dan juga sapuan cat akrilik sebagai variasinya. Karya ini menggambarkan bahwa obor bisa dianggap sebagai semangat dalam menempuh kehidupan.

Obor api dalam masyarakat Jawa juga dapat dipahami sebagai emosi terlihat pada pemanfaatan leksikal yang berhubungan dengan api, yaitu kobong atau dalam bahasa Indonesia sebagai terbakar (Rahardian and Rahardian 2018). Obor bisa juga dihubungkan dengan falsafah Jawa Urip Iku Urup hidup itu bersinar atau menyala dapat didefinisikan dengan hidup hendaknya memberikan bantuan atau manfaat, sehingga dalam hidup dapat berguna bagi sesama (Seni Rupa et al. 2020).



Gambar 3.
Nesu amergo rebutan kursi Relief Print, 2/2 mixed media, 255x155 cm

Foto : Sigit, 2021

Pada karya yang berjudul *Nesu Amergo Rebutan Kursi*, menggunakan teknik relief print atau cetak tinggi dengan mixed media (kolase boneka bekas, pemakaian prada), dibuat dengan acuan dari triplek bekas dan dicetak di atas kanvas. Karya ini juga

menggunakan teknik 1 warna dan juga sapuan cat akrilik sebagai pewarnanya. Karya ini menggambarkan akibat kursi semua menjadi kacau balau, persahabatan atau pertemanan jadi rusak akibat ambisi. Api dalam karya ini sebagai hawa nafsu amarah. Nafsu yang harus dikendalikan agar terjadi kedamaian. Karya ini memang terlihat sangat ekspresif.

Pengelolaan hawa nafsu terutama nafsu amarah memang diperlukan, apabila manusia tidak mengelola hawa nafsu terutama nafsu amarah akan berbahaya dan menimbulkan kerusakan segalanya. Falsafa sabar drana merupakan kemampuan untuk mengelola amarah. Orang dapat dikatakan bijaksana apabila dapat mengelola nafsu amarahnya (Khakim Indy G 2007).

SIMPULAN

Cetak tinggi merupakan salah satu dari teknik dalam seni grafis. Seni cetak tinggi sangat mudah dalam mengerjakannya karena hanya menggunakan alat dan bahan yang sederhana. Permasalahanpun muncul ketika cetak tinggi dianggap “kurang kreatif” dan inovatif ketika hanya berpijak pada kaidah-kaidah seni grafis konvensional, yang harus mengikuti pakem-pakem sehingga karya-karya yang dihasilkan cenderung membosankan. Ketika karya-karya sudah dianggap membosankan menyebabkan karya-karya tersebut kurang menarik dan belum kebaruan. salah satu solusi dengan penciptaan karya cetak tinggi dengan mixed media, dengan berbasis tradisi Jawa diharapkan karya-karya yang dihasilkan akan memunculkan kebaruan atau novelty sehingga karya-karya tidak membosankan dari segi visual.

Dengan menengok kembali tradisi Jawa terutama ajaran-ajaran falsafah Jawa sebagai judul maupun konsep diharapkan di dalam pengkaryaan akan mampu berkompetisi di Internasional. Dengan kata lain berusaha mendaur ulang tradisi Jawa untuk menggapai seni kontemporer sebagai upaya untuk menciptakan inovasi dan kreasi

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Sri Wintala. 2019. *Sejarah Agama Jawa Menelusuri Kejawen Sebagai Subkultur Agama Jawa*. Yogyakarta: Araska.
- Adi, Sigit Purnomo. 2017. *Perkembangan Seni Urban Di Surakarta*. Surakarta: UNS Press.
- . 2019. "Pemanfaatan Kolase Dengan Media Kertas Dan Plastik Bekas Dalam Karya Monoprint Yang Ramah Lingkungan." *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa* 11 (1): 70–75. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v11i1.2668>.
- . 2020a. *Cetak Tinggi Dan Pengaplikasiannya*. Surakarta: UNS Press.
- . 2020b. "PEMANFAATAN MEDIA PLEXIGLAS" V (1): 22–27.
- Dharsono. 2016. *Kreasi Artistik Perjumpaan Tradisi Modern Dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar: Citra Sains.
- Khakim Indy G. 2007. *Mutiara Kearifan Jawa*. Blora: Pustaka Kaona.
- Luzar, Laura Christina. 2011. "MELALUI TEKNIK CUKIL HASIL DAN PEMBAHASAN Pengertian Seni Cetak Tinggi." *Humaniora* 2 (9): 300–310. <https://media.neliti.com/media/publications/167264-ID-karya-seni-grafis-yang-menarik-dan-kreat.pdf>.
- Mariato, M D. 2019. *Seni & Daya Hidup Dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.
- Mariato, MD. 2017. *Art & Life Force In A Quantum Perspective*. Yogyakarta: Scritto Books.
- Rahardian, Ema, and Ema Rahardian. 2018. "MENILIK CARA PANDANG MASYARAKAT JAWA TENTANG EMOSI MELALUI METAFORA." *Kandai*. <https://doi.org/10.26499/jk.v14i1.428>.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi, and Setiawan Sabana. 2015. "Seni Grafis Sebagai Ekspresi Budaya Dan Jejak Teraannya Dalam Kancah Seni Rupa Dan Pendidikan Seni Di Indonesia." *Imajinasi* IX (2): 79–88. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/issue/view/702>.
- Seni Rupa, Jurusan, Fakultas Bahasa dan Seni, Fera Ratyaningrum, and MPd Jurusan Seni Rupa. 2020. "AKSARA JAWA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI BATIK Dimas Reza Lukmansyah." *Jurnal Seni Rupa*. Vol. 08.
- Susanto, M. 2011. "Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa," undefined-undefined.
- Suseno, Bayu Aji. 2014. "Eksistensi Seni Grafis Monoprint Dalam Kesenirupaan Yogyakarta." *Journal of Urban Society's Arts* 1 (2): 110–20. <https://doi.org/10.24821/jousa.v1i2.792>.
- Syakir, Syakir. 2015. "Ragam Teknik Dan Kreasi Sederhana Dalam Seni Grafis Cetak Tinggi." *Imajinasi* IX (2): 153–66. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8849>.