

APLIKASI DRAWING REALISTIK MELALUI TEKNIK CUKIL DALAM KARYA SENI GRAFIS M. FADHLIL ABDI

Devy Ika Nurjanah¹, Rochmat Basuki²

Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta^{1 2}
Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon Bantul Yogyakarta 55188

devyikanurjanah@gmail.com¹
rochmatnew2@gmail.com²

ABSTRACT

The relief print technique is one of the 4 types of printmaking techniques (the categorization is based on the process of its creation, namely the relief print technique, intaglio, flat printing, and silkscreen printing). The character of the engraver in high printing techniques tends to be firm, masculine, rigid and difficult to achieve plasticity. This is because the matrix/cliché material used is usually hard. In addition, the tapping tool used is in the form of iron / steel metal with a blade formed arch, so that the resulting carved lines are wider and larger, and it is more difficult to make curved lines, small, thin (as thin as a pencil or pen scratch). However, in the printmaking work of M. Fadhilil Abdi was able to achieve a realistic form using the woodcut technique. Fadhilil is a painting artist from Palembang who is active in art and exhibits both at home and abroad. Fadhilil's paintings are more of a realistic portrait. The purpose of this study is to examine the electrical technique of the works of printmaking of M. Fadhilil Abdi. How Fadhilil applies realistic drawing is usually applied by drawing/painting directly on the canvas, but here using printmaking techniques that are relatively more difficult to be able to achieve characters with subtle light dark gradations. The method used in this study is descriptive qualitative using the phenomenological theory approach.

Keywords: *printmaking, woodcut technique, realistic, relief print technique*

ABSTRAK

Teknik cetak tinggi merupakan salah satu teknik dari 4 jenis teknik seni grafis (pengategorian tersebut berdasarkan proses penciptaannya, yaitu teknik cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring). Karakter cukilan pada teknik cetak tinggi cenderung tegas, maskulin, kaku dan sulit mencapai keplastisan. Hal ini disebabkan karena material matriks/klise yang digunakan biasanya bersifat keras. Selain itu alat cukil yang digunakan berupa logam besi/baja dengan mata pisau yang dibentuk lengkung, sehingga garis-garis cukilan yang dihasilkan lebih lebar dan besar, serta lebih susah membuat garis lengkung, kecil, tipis (setipis goresan pensil atau pulpen). Namun pada karya seni grafis M. Fadhilil Abdi mampu mencapai bentuk realistik menggunakan teknik cukil. Fadhilil merupakan seniman lukis asal Palembang yang aktif berkesenian dan berpameran baik di dalam maupun luar negeri. Karya-karya lukis Fadhilil lebih kepada potret wajah realistik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji teknik cukil karya-karya seni grafis M. Fadhilil Abdi. Bagaimana Fadhilil mengaplikasikan drawing realistik yang biasanya diterapkan dengan menggambar/melukis langsung pada kanvas, namun di sini menggunakan teknik cukil seni grafis yang relatif lebih susah untuk dapat mencapai karakter dengan gradasi gelap terang yang halus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan teori fenomenologi.

Kata Kunci: seni grafis, teknik cukil, realistik, teknik cetak tinggi

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni grafis merupakan salah satu cabang seni murni yang mempunyai keunikan dalam proses penciptaannya, yaitu dapat diperbanyak dengan cara dicetak. Setiap edisi cetakan yang dihasilkan bersifat orisinal dan otentik. Setiap teknik dalam seni grafis mempunyai keunikan dan karakter visual yang berbeda-beda. Salah satu teknik tersebut adalah teknik cetak tinggi. Teknik cetak tinggi merupakan salah satu teknik dari 4 jenis teknik seni grafis lainnya (pengategorian tersebut berdasarkan proses penciptaannya, yaitu teknik cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring). Teknik cetak tinggi/relief print adalah teknik cetak di mana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak lebih tinggi. Bidang yang lebih tinggi ini diberi tinta dengan menggunakan rol karet. Selanjutnya ditekan atau dicapkan pada kertas (Tanama, 2020). Bagian dalam yang dicukil tidak terkena tinta sehingga tidak akan tercetak. Salah satu subteknik dari teknik cetak tinggi adalah teknik cukil (*woodcut*). Material yang digunakan sebagai klise cetak biasanya adalah papan kayu, di Indonesia sendiri papan kayu yang mudah dicukil sangat susah didapatkan sehingga sebagai pengganti material tersebut digunakan MDF (*Medium Density Fiberboard*). Selain itu sekarang juga digunakan linoleum (bisa disebut *linocut*), di mana material tersebut lebih lunak dan mudah dicukil dibandingkan dengan papan MDF.

Karakter cukilan pada teknik cetak tinggi cenderung tegas, maskulin, kaku dan sulit mencapai keplastisan. Hal ini disebabkan karena material matriks/klise yang digunakan biasanya bersifat keras. Selain itu alat cukil yang digunakan berupa logam besi/baja dengan mata pisau yang dibentuk lengkung, sehingga garis-garis cukilan yang dihasilkan lebih lebar dan besar, serta lebih susah membuat garis lengkung, kecil, tipis (setipis goresan pensil atau pulpen).

Selain itu penelitian ini juga dilatarbelakangi pengamatan terhadap karya-karya mahasiswa tingkat dasar di Prodi Seni Murni, ISI Yogyakarta. Berdasarkan hasil karya tugas mahasiswa, ditemukan banyak yang kurang mengeksplorasi garis cukilan (cenderung menggunakan teknik blok) atau dengan garis-garis cukilan yang kaku dan kasar, bahkan menghasilkan cukilan yang kurang plastis.



Gambar 01

Salah satu karya mahasiswa tingkat dasar Prodi Seni Murni, ISI Yogyakarta (kiri) dan Salah satu karya M. Fadhilil Abdi, "No Way Out #1", edisi 2/2, Linocut pada kertas, 27x37 cm, 2014 (kanan)

(sumber: dokumentasi mahasiswa, 2022)

Berbeda dengan karya seni grafis M. Fadhilil Abdi, pada karyanya mampu mencapai bentuk realistik menggunakan teknik cukil. Cukilan yang dihasilkan sangat kecil, lembut dan rapi. Dengan dasar *drawing* yang kuat, Fadhilil dapat mencapai gelap terang, volume bentuk yang sangat menarik, walaupun hanya menggunakan 1 warna.

B. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini meninjau dua karya seni grafis teknik cukil sebagai bahan kajian. Yang pertama adalah karya Wonchul Jung, berjudul "*The People of the Village Daiseokri*" (edisi 08), 1995, *linocut*, dalam pameran 21th *International Biennial of Graphic Arts*, serta karya Franz Gertsch, berjudul "Silvia", 2002, *woodcut*, 2 plat, 191.5 x 177 cm (edisi 19/21 menggunakan *Kumohadamashi Japanese paper* buatan Heizaburo Iwano, 217 x 244 cm).



Gambar 02

Franz Gertsch, berjudul "Silvia", 2002, *woodcut*, 2 plat, 191.5 x 177 cm (edisi 19/21, 217 x 244 cm)/ kiri. (sumber: <https://franz-gertsch.ch/>, diunduh 20 April 2022, pukul 13.40 WIB)

Wonchul Jung, berjudul "The People of the Village Daiseokri" (edisi 08), 1995, *linocut*/ kanan (sumber <https://bienale.si/en/exhibition/jung-won-chul/>, diunduh 20 April 2022, pukul 14.45 WIB)

Karya Franz Gertsch merupakan karya dengan dimensi yang cukup besar. Hal ini merupakan salah satu metode penciptaan karya yang dipilih untuk mencapai bentuk realistik yang sangat halus dan lembut meskipun menggunakan teknik cukil. Selain itu Franzh Gertch juga memanfaatkan penggunaan warna tinta yang cenderung lembut yaitu warna biru yang tidak terlalu solid dan kontras. Hal ini bertujuan agar menampilkan kesan nyata portrait wajah, seolah-olah hasil dari cetakan foto *cyanotype*, yaitu formulasi pencetakan fotografis yang bereaksi lambat dan ekonomis yang sensitif terhadap spektrum sinar ultraviolet dan cahaya biru dekat yang terbatas. Hasil cetakan ini terkesan kuno dan tua.

Seniman Korea Selatan Wonchul Jung memenangkan penghargaan *International Biennial of Graphic Arts* ke-21 dengan potretnya yang mengesankan dan hampir hiper-realististik. Hasil karya dalam cetakannya sebagian besar adalah orang-orang nyata dari berbagai lingkungan sosial. Penggambaran realitas dengan konsep yang jujur membuat karya-karyanya sangat kuat. Tujuan dari cetakan Jung adalah deskripsi yang tepat, tetapi bukan deskripsi dokumenter, karena ia membuat cetakan

dengan cara yang sangat estetik dengan menggunakan nuansa halus, *hachure*, detail kecil, namun juga dengan garis-garis yang ekspresif. Dia menggunakan teknik cetak tinggi atau *linocut*. Agar kekuatan ekspresif gambar dapat dicapai, Wonchul memilih menggunakan cetakan warna hitam, hal tersebut juga sebagai upaya menghidupkan kembali konsepsi tradisional pembuatan cetakan dengan cara kontemporer (<https://bienale.si/en/exhibition/jung-won-chul/>, 14 Juni 2022, 12.58 WIB).

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan teori fenomenologi dengan analisis deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian bersifat deskriptif (Polit & Beck, 2009). Penelitian kualitatif memerlukan data berupa informasi yang dijabarkan secara deskriptif. Pada penelitian kualitatif, ciri utama berasal dari latar belakang serta fenomena di masyarakat, langkah yang dilakukan dalam metode penelitian kualitatif yaitu melakukan pengamatan, wawancara, dan penelaahan dokumen (Subandi, 2011). Pada penelitian ini diberi batasan waktu pengamatan dikarenakan informan yaitu Fadhilil berkarya seni grafis mulai dari tahun 2009 hingga 2014. Telah dilakukan beberapa kali wawancara dan peninjauan ulang terhadap karya-karya seni grafisnya, arsip karya, klise cetak maupun dokumentasi proses berkarya. Dari hasil wawancara tersebut penulis akan mendeskripsikan secara rinci latar belakang, proses berkarya, kendala dan pengalaman-pengalaman yang Fadhilil temukan saat proses penciptaan karya grafis secara teknik. Deskripsi tidak bermaksud mencari kebenaran fakta, akan tetapi menjelaskan kembali semua kejadian dengan teliti. Peneliti menjadi bagian utama instrument penelitian (Subandi, 2011). Subjek yang diteliti adalah seniman dengan konsentrasi lukis namun berkarya grafis, hingga pada tahun 2014 memenangkan kompetisi Triennale Seni Grafis IV yang mana bersaing dengan para pegrafis di Indonesia. Hal ini sangat menarik jika dilihat pengalaman berkarya seni grafis belum lama dan dengan mengaplikasikan *drawing* realistik yang unik pada teknik cukil. Dengan memilih langgam “realistik”, Fadhilil tidak hanya berusaha menuntaskan proses kreatif pada dirinya sendiri yang awalnya selalu kurang yakin dengan kemampuan teknik melukis. Melalui pintu masuk “realistik” itulah, seni grafis memperoleh penajaman kemampuannya untuk menjangkau gagasan begitu artikulatif (*luwes*) atas objek gagasan (Saptono, 2014). Dari pengamatan terhadap subjeknya yaitu teknik yang digunakan M. Fadhilil Abdi, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi.

Fenomenologi merupakan kajian dengan memahami makna dari pengalaman individu dalam sebuah konteks tertentu (Griffin, 2003). Menurut Moleong (2007) fenomenologis mengacu pada kenyataan, atau kesadaran tentang sesuatu benda secara jelas, memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu. Metode fenomenologi digunakan sebagai pendekatan dalam pengamatan terhadap teknik penciptaan karya seni grafis Fadhliil dengan pengalaman dan temuan yang baru dan berbeda tentunya dengan pegrafis pada umumnya. Fenomenologi merupakan ilmu tentang penampakan/fenomena, artinya semua perbincangan tentang esensi di balik penampakan dibuang jauh-jauh. Ilmu tentang penampakan berarti ilmu tentang apa yang menampakkan diri pada pengalaman subjek. Tidak ada penampakan yang tidak dialami. Hanya dengan berkonsentrasi pada apa yang tampak dalam pengalaman, maka esensi dapat dirumuskan dengan jernih (Adian, 2016). Terlepas dari proses penciptaan menurut pengalaman pegrafis pada umumnya, dalam penelitian ini pengalaman dan temuan Fadhliil dalam proses kreatifnya menjadi penting dan utama.

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan dan studi literatur, serta mencari sumber kajian pustaka yang relevan dan mendukung penelitian ini. Tahap kedua yaitu pengumpulan data, data yang diambil terdiri dari 2 data yaitu data primer dan data sekunder/pendukung. Data primer adalah data dari hasil wawancara dengan narasumber M. Fadhliil Abdi secara langsung yang dilaksanakan di Bantul, Yogyakarta. Selain itu data sekunder yaitu foto-foto hasil karya seni grafis teknik cukil Fadhliil Abdi, katalog pameran tunggal pada tahun 2014 bertajuk "Repress". Tahap ketiga yaitu menganalisis data, penelaahan dokumen yang telah terkumpul, selanjutnya pembahasan dan kesimpulan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menjelaskan proses perwujudan yang unik dari karya seni grafis teknik cukil M.Fadhliil Abdi, sehingga akan menghasilkan data analisis dalam aspek teknis dan visual karya M Fadhliil Abdi untuk mencapai bentuk realistik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber kajian yang menarik dan referensi belajar khususnya bagi para mahasiswa serta praktisi seni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni grafis mempunyai keunggulan yang unik dalam teknik, proses, serta cetakan karya yang dihasilkan. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang membuat

Fadhliil tertarik untuk mempelajari teknik cetak tinggi secara mandiri. Muhammad Fadhliil Abdi merupakan seniman asal Palembang, yang menekuni peminatan seni lukis sejak 2006 di Jurusan Seni Murni, ISI Yogyakarta. Telah mengikuti berbagai pameran, baik dalam negeri maupun luar negeri, serta memenangkan beberapa penghargaan dalam berbagai kompetisi seni lukis. Namun yang unik adalah saat mendapat penghargaan dalam kompetisi Trienal Seni Grafis IV yang diselenggarakan oleh Bentara Budaya tahun 2012 sebagai pemenang kedua. Dalam kompetisi tersebut Fadhliil membuat karya teknik cukil dengan mengaplikasikan *drawing* realistik. Cukilan yang dihasilkan sangat kecil, lembut dan rapi. Dengan dasar *drawing* yang kuat, Fadhliil dapat mencapai gelap terang, volume bentuk yang sangat menarik, walaupun hanya menggunakan 1 warna.

Sejak awal berkarya seni grafis yaitu tahun 2009, Fadhliil sudah mencoba teknik mencukil dengan karakter cukilan yang tipis, kecil dengan garis-garis pendek. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh keahlian yang dikuasai yaitu dalam karya-karya lukis portrait realistik. Fadhliil mengamati bahwa jarang sekali seniman grafis yang menghasilkan karya-karya seni grafis teknik cukil dengan karakter cukilan lembut yang menghasilkan visual realistik. Menurutnya selama ini (khususnya pegrafis Indonesia) menciptakan karya teknik cukil dengan karakter garis cukilan yang kasar, lebar, dan kaku. Selain itu visual yang ditampilkan selalu ramai riuh dengan berbagai objek dan garis cukilan yang beragam, serta terkesan penuh. Hal ini bahkan sudah menjadi ciri khas sebagai karakter seni grafis di Indonesia. Gaya yang khas ini bahkan bisa dikatakan sudah menjadi trend dan menjadi referensi visual seniman-seniman grafis, bahkan mahasiswa dan pelajar.

Alat cukil berkualitas yang mudah ditemui pada tahun tersebut yaitu merk "Sakura". Satu set alat cukil ini terdiri dari 5 pcs dengan berbagai bentuk dan fungsi. Salah satu jenis alat cukil yang memiliki fungsi menghasilkan garis yang tipis dan kecil adalah alat cukil dengan bentuk V pada ujung mata pisau. Tentunya berbeda dengan alat cukil dari Jepang atau negara lain yang lebih banyak pilihan kualitas dan ukuran mata pisaunya.

Selain alat yang disesuaikan dengan ketersediaan di Indonesia, Fadhliil juga menggunakan bahan matriks/klise yang banyak ditemui pada tahun 2009-2014. Yaitu karet linoleum dengan merk "Java Rino" dengan warna permukaan dan bagian dalam bahan hitam. Material ini sekilas hampir mirip karet sol sepatu atau karet stempel, namun berbeda karena komposisi utama pembentuk linoleum bukanlah karet. Karena lebih lunak daripada permukaan papan kayu, material linoleum lebih memudahkan proses

mencukil. Secara teknis tidak jauh berbeda dengan *woodcut* (Smith dalam Tanama, 1987, hal. 264). Material bahan ini sebagai pengganti matriks lino (biasanya berwarna coklat) yang saat itu masih sangat langka untuk didapatkan di Yogyakarta. Pemilihan material bahan ini bertujuan untuk memudahkan dalam proses pencukilan, karena sifat permukaan lino ini sangat lunak, mudah dicukil, serta lebih mudah membentuk garis lengkung dibandingkan material bahan matriks yang biasa digunakan yaitu MDF/hardboard. Namun juga terdapat kekurangan dalam penggunaan matriks lino, yaitu ketika dicetak membutuhkan penekanan yang tepat, agar permukaan klise dengan cukilan tersebut tidak rusak. Serta tinta yang diaplikasikan pada permukaan matriks lino tidak boleh terlalu tebal agar tinta yang tercetak tidak berlebihan hingga masuk ke bagian yang tercukil.

Tahap pertama dalam pembuatan karya adalah mempersiapkan alat dan bahan. Alat yang digunakan yaitu: 1. alat cukil (khususnya akan banyak menggunakan pisau cukil dengan mata pisau bentuk V); 2. roll untuk memindahkan tinta ke permukaan matriks; 3. sendok/gelas/botol kaca sebagai alat penggosok yang digunakan secara manual untuk mencetak. Lalu bahan yang digunakan: 1. matriks/klise dengan material linoleum merk "javarino" warna hitam; 2. cat semprot warna putih untuk melapisi permukaan matriks sebelum dicukil; 3. Tinta offset warna emas; 4. Kertas sebagai media cetak warna hitam, jenis kertas bebas selain warna putih/warna terang; 5. Bensin dan kain halus sebagai pembersih alat dan klise (penggunaan bensin dirasa paling tepat dari pada *paint remover/tinner* karena tidak terlalu keras cairannya sehingga tidak merusak dan tidak bereaksi pada permukaan klise lino.

Tahap kedua yaitu mempersiapkan matriks/klise cetak menggunakan lino. Prinsip pertama yang berbeda dalam penciptaan karya cetak tinggi Fadhlil ini adalah cara mencukil matriks/klise cetak dengan prinsip sama seperti saat menggambar pada kertas putih dengan tinta hitam. Sehingga permukaan papan matriks yang digunakan harus berwarna putih dan hasil goresan setelah dicukil nantinya berwarna hitam. Maka permukaan matriks lino yang sebelumnya berwarna hitam tersebut disemprot menggunakan cat *spray* warna putih. Teknik menyemprotan pada permukaan lino juga perlu diperhatikan, penyemprotan tidak boleh terlalu tebal, harus merata dan dilakukan sampai 3 layer tipis. Jika terlalu tebal menyebabkan cat tersebut dapat terangkat oleh tinta cetak saat proses mencetak nanti.

Setelah permukaan matriks lino berwarna putih tersebut kering, tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa. Sketsa digambar langsung pada permukaan

matriks lino menggunakan pena hitam. Tahap selanjutnya proses pencukilan matriks menggunakan alat cukil bentuk V.

Prinsip cetak tinggi yaitu bagian yang akan tercetak adalah permukaan yang paling tinggi (Tanama, 2020, hal. 67). Sehingga matriks harus dicukil dan menyisakan garis-garis yang tidak dicukil agar nantinya dapat tercetak oleh tinta, biasanya tinta cetak berwarna lebih gelap dari warna kertas (misal menggunakan tinta hitam dan kertas warna putih). Untuk menghasilkan garis-garis yang tercetak tinta maka permukaan yang tidak tercetak harus dihilangkan/dicukil. Hal ini harus diperhatikan dan cukup rumit, karena jika biasanya untuk menggambar di atas kertas menggunakan pena hitam caranya dengan menggambar apa yang nampak, baik garis yang membentuk suatu benda maupun arsiran yang menghasilkan gelap terang. Namun dalam teknik cukil cetak tinggi ini bersifat sebaliknya (*reversed*) yaitu bagian yang terang adalah bagian yang harus dicukil, dan bagian garis-garis yang nantinya berwarna hitam harus disisakan/tidak dicukil. Sehingga penggunaan alat cukil prinsipnya tidak seperti penggunaan pensil/pena atau alat tulis lain yang menghasilkan goresan warna lebih gelap.

Hal tersebut mendorong Fadhlil untuk melakukan eksplorasi agar proses pencukilan pada matriks lebih mudah seperti membuat *drawing* menggunakan pena hitam pada kertas putih. Salah satunya dengan mewarnai matriks karet lino tersebut dengan cat semprot putih, yang mana setelah dicukil hasil goresan cukilannya berwarna hitam.

Selain itu dalam proses cetak, fadhlil menggunakan tinta warna emas dengan kertas media cetak berwarna hitam. Sehingga prinsip terbalik (*reversed*) tadi bisa diatasi dengan mudah, hanya saja untuk hasil cetakan tersebut gambar visualnya tetap akan terbalik (*mirror*). Metode ini memudahkan Fadhlil dalam proses pembuatan karya cetak tingginya, mengingat medium seni grafis ini memiliki tahapan proses penciptaan yang berbeda dengan disiplin seni lukis yang Fadhlil kuasai (Tanama, 2014).



Gambar 03

M Fadhilil Abdi, “*After The Rain*”, 2014, linocut, sebelah kanan adalah detail karya (sumber: dokumentasi seniman, 2022)

Jika diamati dalam karya berjudul “*After The Rain*” di atas, bagian rambut pada figur pria tersebut adalah bagian yang dicukil habis, selanjutnya pada telinga dan wajah merupakan cukilan transisi gelap terang yang menghasilkan volume bentuk wajah. Pada proses pencukilan ini bagian wajah tetap dicukil dengan arsiran garis-garis pendek agar perpindahan gradasi berdasarkan gelap terang objek tetap terlihat lembut dan tidak terlalu kontras. Arsir merupakan garis yang dibuat secara berulang-berulang dan dapat menghasilkan efek bayangan/dimensi (Marga, 2017). Jenis-jenis arsiran terdiri dari arsiran searah (*hatching*), arsiran silang (*cross hatching*), arsiran titik (*stippling*), arsiran lingkaran (*circulism*), arsiran kontur (*contour line*), arsiran bebas (*random line*). Teknik arsir searah (*hatching*) merupakan teknik arsir yang paling sering digunakan pada karya-karya cukil Fadhilil, teknik arsir ini digoreskan secara berulang dengan arah yang sama. Semakin mengulang goresan maka bagian tertentu yang digores akan semakin gelap. Karena semakin padat garis maka menambah massa garis tersebut (Widyokusumo, 2014). Sama halnya dalam teknik cukil pada karya Fadhilil ini, tingkat kerapatan cukilan akan menentukan gelap terangnya objek, sehingga kesan volume dapat tercapai. Suatu gambar tidak hanya berupa garis tetapi juga membentuk volume dengan arsiran, membuat tekstur dengan arsiran, memberikan efek gelap terang dengan arsiran, dan

menentukan arah cahaya dengan arsiran (Hariadi, 2016). Dalam proses pencukilan, Fadhlil tidak hanya menggunakan arsiran searah garis-garis pendek, akan tetapi di beberapa karya ditemukan kombinasi arsiran silang (*cross hatching*) garis vertical dan horizontal pendek.

Dasar yang harus dikuasai sebelum membuat teknik cukil dengan menerapkan *drawing* realistik yaitu mempelajari teknik *drawing* dengan berbagai jenis arsiran garis, serta proporsi bentuk dan anatomi yang tepat. Hal lain yang mendukung keberhasilannya adalah komposisi dan perspektif. Komposisi objek pada bidang gambar merupakan syarat keindahan sebuah gambar (Sipahelut, 1991, hal. 87). Untuk menghasilkan sebuah gambar yang realistik, diperlukan kepekaan dan ketajaman indra mata. Karena apa yang nampak pada penglihatan kita akan ditransfer melalui bidang lain. Seperti yang dijelaskan pada buku Kateri Ewing, bahwa:

As artists desiring to draw our subjects in a realistic way, our eyes are our most valuable tool. It might sound strange, but when we are drawing, our brains are always trying to trick us. What our brains know and what our eyes truly see are quite different. Our aim should be to rely more on our eyes and learn to see the world around us in a different way; we want to train our eyes to see like an artist. Drawing in a realistic style is slow work. It requires that we take pause and truly notice things like shadow and light, the subtle turns and transitions between them, and the relationship of our subject to the environment that surrounds it (2019, hal. 19).

Berbeda dengan karya Franzh Gertch yang memilih karya dengan dimensi yang sangat besar untuk mencapai visual yang realistik, Fadhlil mampu menciptakan kesan *drawing* realistik pada visual karyanya dengan ukuran yang relatif kecil (rata-rata berukuran 40x50cm), dengan garis-garis cukilan yang dihasilkan tipis, kecil dan rumit seperti arsiran pada karya *drawing*. Tentunya sangat dibutuhkan kesabaran dan ketelitian tinggi, dengan proses pencukilan 1 karya dilakukan selama 4 hari dan paling lama 1 minggu.

Dalam proses mencetak, Fadhlil mempunyai teknik khusus yaitu dalam penggunaan kertas media cetak hitam dan tinta yang lebih terang yaitu warna emas. Pemilihan warna emas didasari oleh kelembutan warna yang dihasilkan dalam cetakan. Karena tidak ada kandungan pigmen warna putih pada tinta warna emas, sehingga gradasi dalam visual yang dihasilkan akan tercapai dengan baik. Hal ini pula yang membuat kesan *drawing* realistik dapat dicapai walaupun dengan ukuran matriks cetakan yang relatif kecil. Hal ini sama dengan karya Franzh Gertch yang memanfaatkan penggunaan warna tinta yang cenderung lembut, yaitu warna biru menyerupai foto

cyanotype yang tidak terlalu solid dan kontras. Untuk tinta yang digunakan tidak ada campuran khusus dan tidak diberi pasta pengering. Sehingga proses mencetak secara manual tersebut benar-benar dilakukan dengan teliti dan sepenuh hati.

Perlu diketahui juga bahwa salah satu cara yang digunakan fadhilil dalam mencetak dilakukan secara manual dengan cara digosok menggunakan alat sendok/gelas/botol kaca. Dalam proses mencetak ini tidak menggunakan mesin press karena beberapa hal, yang pertama dikarenakan bahan matriks yang digunakan adalah bahan linoleum yang cenderung lunak menyebabkan resiko rusaknya permukaan matriks. Resiko rusak juga akan lebih tinggi jika kita tidak bisa mengatur jarak antara roll tabung mesin press dengan matriks yang akan dicetak. Yang kedua dikarenakan karakter garis cukilan Fadhilil yang sangat tipis, kecil-kecil dan tidak terlalu dalam, akan menyebabkan rusak dan hilangnya cukilan karena ter-press oleh alat press yang cukup berat dengan material besi/baja. Tentunya hal ini menyebabkan matriks karya tidak bisa dicetak ulang. Salah satu hal yang berbeda dalam pemilihan kertas media cetak adalah mencetak pada kertas biasa tanpa tekstur (kertas bermotif seperti kertas kado, dan jenis kertas biasa lainnya yang cenderung glossy), tujuan dari pemilihan jenis kertas ini agar tinta mudah menempel pada saat dicetak.

Proses mencetak dilakukan paling banyak menghasilkan 6 edisi dalam 1 karya, kemungkinan cetakan yang berhasil sempurna hanya ada sekitar 3 edisi setiap karyanya. Mengingat garis cukilan dalam karya tersebut tipis, kecil, dan tidak terlalu dalam, maka resiko rusaknya matriks pada saat mencetak juga tinggi karena permukaan matriks yang dicukil dapat tertutup tinta cetak. Sehingga pada saat selesai proses mencetak setiap edisi, matriks cetakan harus dibersihkan dahulu sebelum tinta mengering. Proses pembersihannya menggunakan bensin yang dituang pada kain dengan bahan lembut lalu diusapkan pada permukaan matriks cetakan agar cairan bensin tidak langsung terkena permukaan matriks cetakan. Hal ini bertujuan agar matriks cetakan dengan material linoleum tersebut tidak rusak karena bereaksi oleh cairan berbahan keras.

Proses pengeringan karya dilakukan secara alami menggunakan cahaya matahari. Perawatan karya ditempatkan pada amplop plastik. Dan harus dicek beberapa kali dalam setahun. Karena resiko yang paling tinggi dalam perawatan karya kertas adalah jamur, sehingga suhu ruangan harus diperhatikan dan dijaga agar tidak terlalu lembab.

SIMPULAN

Dalam penciptaan karya seni grafis, Fadhlil memilih teknik cetak cukilan karena secara teknis dirasa tepat untuk mewakili konsep bentuknya. Fadhlil membuat sebuah komposisi cukilan garis-garis pendek untuk membentuk objek gambar. Yang membedakan dengan pegradis pada umumnya adalah metode dalam proses pembuatannya dengan cara terbalik. Fadhlil mencukil dengan seolah-olah sedang membuat *drawing* di atas kertas menggunakan pensil. Dengan menggunakan tinta cetak berwarna terang dan mencetak pada kertas berwarna gelap. Objeknya dengan sadar ia pilih, menurutnya jarang ada karya seni grafis dengan fokus pada objek satu figur manusia seperti lukisan. Yang harus diperhatikan dalam mengaplikasikan *drawing* realistik pada teknik cukil ini adalah harus menguasai teknik menggambar realistik dahulu. Teknik *drawing* harus tetap kuat, disarankan memakai referensi gambar foto dalam berlatih maupun menciptakan karya (tidak memakai acuan karya seni grafis). Kita juga harus mampu keluar dari karakter teknik cukil, agar tidak terpengaruh dengan karakter cukilan yang lebih kasar dan besar. Tentunya juga dibutuhkan ketelatenan dan kesabaran yang tinggi. Hal ini sudah melekat pada seorang pegradis melihat proses berkarya seni grafis tidak mudah dan cukup rumit.

Temuan yang dilakukan Fadhlil selama proses perwujudan karya cetak tinggi ini beragam. Salah satunya dalam proses cetak harus dilakukan secara manual untuk mengontrol hasil cetakan. Lalu juga improvisasi dalam mencukil matriks, pemilihan kertas dan tinta cetak. Serta juga berbagai kendala yang ditemukan dalam proses kreatif tersebut misalnya kegagalan dalam proses mencetak, dan juga terjadi kerusakan matriks cetak karena proses pembersihan matriks/klise yang kurang tepat yaitu menggunakan *paint remover*. Hal ini menyebabkan permukaan karet menggelembung dan bertekstur dikarenakan bahan lino tidak kuat terhadap cairan tersebut. Sehingga karya yang ditampilkan menghasilkan efek tekstur pada karya yang sudah dicetak.

Tentunya banyak hambatan pada proses kreatif Fadhlil dalam membuat karya cetak tinggi. Karena secara mandiri mempelajari teknik seni grafis cetak tinggi, Fadhlil merasa bahwa prosesnya cukup rumit, melelahkan, dengan hasil cetakan yang belum diketahui apakah berhasil atau gagal, Jika gagal tidak dapat direvisi kembali seperti halnya lukisan. Namun dari hal tersebut, Fadhlil menemukan hal-hal yang unik dan menarik. Bahwa dalam prosesnya yang cukup rumit dan melelahkan, ia menemukan kenyamanan yang tidak asing. Ketika seluruh proses yang dirasa menyulitkan itu selesai, seolah ada angin segar yang datang membawa rasa lelah dan tekanan-tekanan perasaan yang dari semula mengambil kendali. Sebuah proses memang bagian penting

yang layak diapresiasi karena proses tersebut secara historis akan melekat dalam hasil karya akhirnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adian, D. G. (2016). *Pengantar fenomenologi*. Penerbit Koekoesan.
- Ewing, K. (2019). *Look Closer, Draw Better, Expert Techniques for Realistic Drawing*. Rockport Publishers.
- Griffin, E. A. (2003). *A first look at communication theory*. McGraw-Hill.
- Hariadi, C. (2016). *Jagoan No. 1 Menggambar Wajah dan Ekspresi Dengan Pensil*. Media Cerdas.
- Marga, T. E. (2017). *Mastering Pencil 3 Tahap Praktis dan Mahir Menggambar Dari Nol*. Genta Group Production.
- Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2009). International differences in nursing research, 2005-2006. *Journal of Nursing Scholarship*, 41(1), 44–53. <https://doi.org/10.1111/j.1547-5069.2009.01250.x>
- Saptono, H. (2014). Repress, Katalog Pameran. *Bentara Budaya*.
- Sipahelut, A. (1991). *Dasar-Dasar Desain*. Depdikbud.
- Smith, R. (1987). *The Artist's Handbook*. Guild Publishing.
- Subandi, S. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia journal of arts research and education*, 11(2), 62082.
- Tanama, A. (2014). Repress, Katalog Pameran. In *Bentara Budaya*.
- Tanama, A. (2020). *Andre, Cap Jempol Seni cetak Grafis Dari Nol*. Yogyakarta: Penerbit SAE.
- Widyokusumo, L. (2014). Teknik Arsir Dan Proses Menggambar Dengan Media Pena. *Humaniora*, 5(2), 909–918.
- Wawancara Muhammad Fadhil Abdi, 30 Maret 2022, Bantul Yogyakarta.
- <https://bienale.si/en/exhibition/jung-won-chul/> diunduh 20 April 2022, pukul 13.40 WIB.
- <https://franz-gertsch.ch/> diunduh 20 April 2022, pukul 14.45 WIB.