

APLIKASI LIMBAH KAYU SEBAGAI MATRIK/ ACUAN PADA PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS TEKNIK CETAK TINGGI BERBASIS FALSAFAH JAWA

**Sigit Purnomo Adi¹, Pande Made Sukerta²,
Martinus Dwi Marianto³, Sri Hadi⁴**

Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret¹
Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Surakarta²
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta³
Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Surakarta⁴

Sigitpurnomoadi@staff.uns.ac.id¹
pandemadesukerta@gmail.com²
mdwimariant@gmail.com³
srihadi@isi-ska.ac.id⁴

ABSTRACT

Relief print is a printmaking technique that is quite well known among the public. Relief print is considered static. This creation research aims to produce novelty by combining wood waste, references/matrixes in woodcut and Aja Dumeh's Javanese philosophy with artistic creation process methods: experimentation, reflection and creation of works. The creation of this matrix or reference is expected to be able to combine wood waste, reference/matrix in Relief print with Aja Dumeh's Javanese philosophy so that the resulting work is able to campaign about the importance of protecting the environment and also preserving culture, especially Javanese culture, so that it is expected to be able to compete in the international world. The results of this creation research have creations and innovations in the form of references/matrixes used in woodcut which come from Javanese philosophy conceptually and wood waste materially.

Keywords: relief print, reference/matrix, printmaking.

ABSTRAK

Cetak tinggi salah satu teknik seni grafis yang cukup terkenal dikalangan masyarakat. Cetak tinggi dianggap statis dari waktu ke waktu. Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk menghasilkan kebaruan dengan menggabungkan limbah kayu, acuan/ matrik pada cetak tinggi dan falsafah Jawa Aja Dumeh dengan metode proses kreasi artistik: eksperimen, perenungan dan pembentukan karya. Penciptaan matrik atau acuan ini diharapkan akan dapat menggabungkan antara limbah kayu, acuan/ matrik pada cetak tinggi dengan Falsafah Jawa Aja Dumeh sehingga karya yang dihasilkan mampu mengkampanyekan mengenai pentingnya menjaga lingkungan dan juga melestarikan budaya terutama budaya Jawa ,sehingga diharapkan mampu bersaing di dunia Internasional. Hasil dari penelitian penciptaan ini memiliki kreasi dan inovasi berupa acuan/ matrik yang digunakan dalam cetak tinggi yang berasal dari falsafah Jawa secara konseptual dan limbah kayu secara material.

Kata Kunci: cetak tinggi, acuan/ metrik, seni grafi

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pemanfaatan pohon sebagai bahan bangunan memang sudah biasa dilakukan terutama iklim kehidupan di Indonesia. Pemanfaatan tersebut dilakukan dengan cara menebang pohon baik dengan alat tradisional seperti gergaji manual maupun dengan gergaji mesin. Banyak yang mengabaikan akibat yang ditimbulkan dari kegiatan tersebut sehingga menyisakan kotoran-kotoran yang kadang tidak disadari. Kotoran atau limbah tersebut antara lain, potongan-potongan kayu kecil-kecil maupun besar, bubuk kayu dan lain sebagainya. Limbah kayu apabila dibiarkan akan mengganggu pemandangan, dan lama kelamaan akan membuat lingkungan menjadi kotor. Permasalahan tersebut diamati secara mendalam sehingga menimbulkan rasa kegelisahan secara mendalam. Dalam pengamatan tersebut kemudian direnungkan, sebagai seorang seniman grafis yang telah berkarya cukup lama dan memfokuskan pada teknik cetak tinggi, mulai mempertimbangkan korelasi antara limbah kayu dan teknik cetak tinggi. Sebelum berbicara banyak mengenai hal tersebut, alangkah baiknya membahas mengenai apa yang dinamakan seni grafis dan cetak tinggi.

Seni grafis sebagai dapat dimasukkan dalam keilmuan seni rupa murni, yang disana ada seni Lukis, seni patung (Suseno 2014), (Adi et al., 2020), (Adi & Marutama, 2019). Seni grafis berkembang secara terus menerus dari media duplikasi hingga sekarang ke media ekspresi seperti halnya seni Lukis (Supriyanto, 2000).

Tidak dapat dipungkiri eksistensi seni grafis terutama teknik cetak tinggi memang populer di masyarakat selain teknik sablon atau *silk screen*. Hal tersebut bisa saja karena kemudahan dalam menemukan media dan bahannya. Seperti diketahui juga cetak tinggi sangat berperan dalam masa revolusi kemerdekaan sebagai media duplikasi poster perjuangan (Supriyanto, 2000), (Adi, 2019).

Falsafah Jawa sebagai pegangan yang kuat bersumber pada tradisi masa lampau yang sangat relevan dengan masa kini, wajib untuk dikembangkan agar tidak punah. Falsafah Jawa Aja Dumeh atau dapat didefinisikan sebagai jangan pamer sombong atau jangan sok. Falsafah ini berkaitan dan mengajarkan bahwa sebagai manusia ketika sedang di puncak atau sedang dalam masa keemasan kita harus rendah diri jangan sombong (Ikhwanto, 2019), (Suseno, 1983), (Widayat et al., 2020).

Permasalahanpun muncul ketika cetak tinggi berjalan “Statis” kurang berani bergerak ke ranah yang lebih variatif, limbah kayu yang makin lama membuat pemandangan kurang menyenangkan dan juga falsafah Jawa yang makin lama

ditinggalkan sehingga makin lama makin menghilang. Ketiga permasalahan tersebut diramu sedemikian rupa oleh penulis menjadi acuan/ matrik cetak tinggi yang berbasis limbah kayu dengan memunculkan Falsafah Jawa.

Tujuan dari penelitian ini agar seni grafis terutama acuan atau matrik teknik cetak tinggi berbasis limbah kayu berkembang lebih dinamis dengan falsafah Jawa, sehingga karya-karya yang dihasilkan akan memunculkan kebaruaran dan mampu bersaing di dunia Internasional (M. D. Marianto 2019), (Kartika, 2016), (Marutama et al., 2018).



Gambar 01
Limbah kayu yang berserakan di dekat rumah.
Foto : Sigit, 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Eksperimen dan Eksplorasi

Pada tahap ini mencoba bereksperimen dan bereksplorasi dengan potongan kayu atau limbah bekas potongan kayu. Potongan atau limbah kayu tersebut yang dianggap sudah tidak berguna dan dianggap limbah tersebut mulai diolah menjadi matrik/acuan teknik cetak tinggi. Biasanya untuk karya cetak tinggi matrik atau acuan lebih mengarah ke hardboard, triplek dan linoleum. Disamping itu referensi buku, jurnal dan lainnya disertakan untuk memperkuat argumen penciptaan ini.



Gambar 02

Limbah kayu yang berserakan di dekat rumah (kiri) dan pemilahan limbah kayu untuk untuk dijadikan bahan matrik/acuan teknik cetak tinggi (kanan).

Foto : Sigit, 2022.



Gambar 03

Penggunaan alat ukir, tатаh dalam proses mencukil pada limbah kayu untuk menghasilkan matrik atau acuan.

Foto : Sigit, 2022

Limbah kayu dipilih menjadi acuan atau matrik teknik cetak tinggi karena mempunyai daya tahan kuat, limbah kayu mempunyai tekstur eksotis. Pada tahap selanjutnya dilakukan bereksperimen dengan mencukil teknik garis negatif dengan

menggunakan alat cukil dan tatah untuk menghasilkan matrik atau acuan yang terbuat dari limbah kayu.

B. Tahap Perenungan

Pada tahap ini, seniman memang harus mencari metafora dengan jalan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa atau bisa saja metode lainnya. Karya tanpa adanya metafora akan terasa hambar atau tidak mempunyai kandungan nilai yang berbobot (Marianto, 2017),(Adi et al., 2022), (Marutama et al., 2018).

Metafora tersebut yang akan digunakan sebagai ikon dalam penciptaan karya seni. Pada pengkaryaan ini penulis menggunakan metafora ular sawah. Ular sawah atau kalau orang Jawa menamakan ular sowo atau ular sawah atau ular sanca merupakan binatang melata yang mempunyai hobby melilit korbannya dan sangat berguna dikalangan petani karena membasmi tikus. Ular pada pengkaryaan ini sebagai gambaran berkait atau saling melilit atau dapat diartikan sebagai saling berhubungan. Dalam kehidupan saling berhubungan atau harus saling berkelindan tidak terkecuali antara alam, manusia harus saling berkelindan saling menjaga kehidupan dan juga janggan sok atau dalam bahasa Jawa *Aja Dumeh*.

B. Tahap Pembentukan

Pada tahap ini sangat penting karena untuk mendapatkan acuan/matrik yang sesuai atau yang diinginkan. Pembentukan merupakan desain atau komposisi untuk mendapatkan bentuk-bentuk yang diinginkan (Dharsono 2016). Pada perwujudan pengkaryaan tidak terlepas dari teknik, alat dan media (Satriana Didiek Isnanta, 2010), (Satriana Didiek Isnanta, 2015).

Matrik/ acuan ini menggunakan limbah kayu sebagai bahan bakunya. Matrik/ acuan tersebut dicukil atau ditatah secara manual agar mendapatkan hasil yang maksimal. Matrik/ acuan ini gambaran metafora ular sawah yang sedang melilit korbannya.



Gambar 04

Berkelindan#1, Acuan/Matrik pada limbah kayu (kiri) dan Karya 2 berjudul Berkelindan#2, Acuan/Matrik pada limbah kayu 8 buah
Foto : Sigit, 2022.

C. Hasil Karya

Hasil karya yang dihasilkan pada pengaplikasian limbah kayu tersebut, yaitu :karya yang berupa matrix atau acuan, yang berjudul Berkelindan #1, karya ini menggunakan teknik cukil kayu garis negatif. Dengan menggunakan alat yang berupa tатаh kayu dan alat cukil kayu dari Jepang. Pada karya Berkelindan #2 ini lebih diarahkan pada falsafah Jawa Aja Dumeh atau merasa lebih. Falsafah Jawa yang terlihat sederhana akan tetapi kaya akan makna ini, memang harus dilestarikan. Supaya karya-karya yang dihasilkan mampu bersaing di kancah Internasional dan tentunya tidak punah dikemudian hari.

SIMPULAN

Seni grafis terutama acuan atau matrik teknik cetak tinggi berbasis limbah kayu berkembang lebih dinamis dengan falsafah Jawa, sehingga karya-karya yang dihasilkan akan memunculkan kebaruan dan mampu bersaing di dunia Internasional.

Ternyata matrik atau acuan mempunyai nilai yang estetis tidak kalah dengan hasil cetak yang sudah dicetak pada media kertas. Penggabungan antara limbah kayu, seni grafis yang diwakili acuan/matrik serta falsafah Jawa menghasilkan hubungan yang saling

berkelindan dan saling menghidupi. Harmonisasi ketiganya mampu menciptakan pengkaryaan yang maha dahsyat dan tentunya masih terkandung juga kearifan lokal. Dan perlu dicatat juga sebuah karya seni yang baik adalah karya yang mempunyai roh atau mempunyai daya hidup sehingga dapat menginspirasi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. P. (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>
- Adi, S. P., & Marutama, I. G. N. T. (2019). PEMANFAATAN KOLASE DENGAN MEDIA KERTAS DAN PLASTIK BEKAS DALAM KARYA MONOPRINT. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 11(1), 70–75.
- Adi, S. P., Marutama, I. G. N. T., Rinawati, S., & Saat, M. K. M. (2022). Poster dengan Teknik Cetak Tinggi sebagai Bentuk Kritik Ekologis. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 4(2), 84–91.
- Adi, S. P., Susanti, N., & Panggabean, M. N. R. (2020). *Cetak Tinggi dan Pengaplikasiannya*. Dwi-Quantum.
- Ikhwanto, B. (2019). MAKNA HAKIKI “AJA DUMEH.” *Kawruh: Journal of Language Education, Literature and Local Culture*, 1(1), 96–104.
- Isnanta, Satriana Didiek. (2010). Fusi Seni Dan Teknologi Mendorong Metamorfosis Bentuk Karya Seni Rupa (Studi penciptaan karya Video Performance). *Brikolas*, 2(2), 1–3.
- Isnanta, Satriana Didiek. (2015). Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Ekperimentasi Dengan Teknik Assemblage. *Abdi Seni*, 6(1).
- Kartika, S. D. (2016). *Kreasi Artistik perjumpaan tradisi modern dalam paradigma kekaryaan seni*. Citra Sains.
- Marianto, M. D. (2017). *Seni dan Daya Hidup Dalam Perspektif Quantum*. Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.
- Marutama, I. G. N. T., Adi, S. S., Wulandari, E., & Herlambang, R. W. (2018). Tri Pramana As Visual Communication Design Approach. *3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018)*, 329–332.
- Supriyanto, E. (2000). *Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*. KPG (Kepustakaan

Populer Gramedia).

Suseno, F. M. (1983). *Etika Jawa, Sebuah Analisa Falsafah tentang Kebijakan dan Hidup Jawa*. PT. Gramedia.

Widayat, R., Khizal, M., Saat, M., & Adi, S. P. (2020). The Aesthetics and Meaning of Traditional Paintings : Forbidden Wealth (Pesugihan) by Tjitro Waloejo in Surakarta. *Wacana Seni Journal of Arts Discourse*, 19, 29–45.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21315/ws2020.19.3>