

**NILAI TEKSTUR
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**NILAI TEKSTUR
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Nugroho Heri Cahyono



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**NILAI TEKSTUR
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



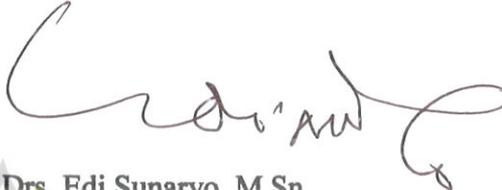
PENCIPTAAN KARYA SENI

Nugroho Heri Cahyono

NIM 0111428021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni
2008**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :
NILAI TEKSTUR DALAM KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Nugroho Heri Cahyono, NIM 011 1428 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal:



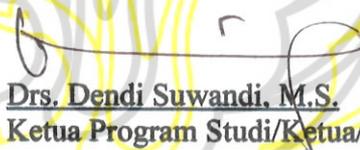
Drs. Edi Sunaryo, M.Sn.
Pembimbing I/Anggota



Drs. Harry Tjahjo Surjanto, M.Hum
Pembimbing II/Anggota



Drs. Pracoyo, M.Hum.
Cognate/Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.Sn.
Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua/Anggota



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M. Hum
NIP. 131 567 129

HALAMAN PERSEMBAHAN



KATA PENGANTAR

Segala puji-syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini sesuai dengan apa yang penulis harapkan. Selanjutnya tidak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang selama ini telah membantu hingga terselenggaranya pameran tugas akhir ini.

Terima kasih kepada :

1. Drs. Edi Sunaryo, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Drs. Harry Tjahjo Surjanto, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II.
3. Drs. Pracoyo, M.Hum., selaku *Cognate*
4. Drs, Wardoyo Sugianto, selaku Dosen Wali.
5. Drs. Ag. Hartono, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
6. Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
7. Dr. M.Agus Burhan, M. Hum.,selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
8. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Segenap dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberi bimbingan selama penulis menjalani studi.
10. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
11. Bunda tercinta, keluarga besar Mochtar Supardi, aji, noor, eki
12. Para sahabat, Nanang, Ucok, Stepan, Yoseph, Hanang, Antok, serta teman-teman angkatan 2001.
13. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu karena telah membantu hingga terselesikannya Tugas Akhir ini.

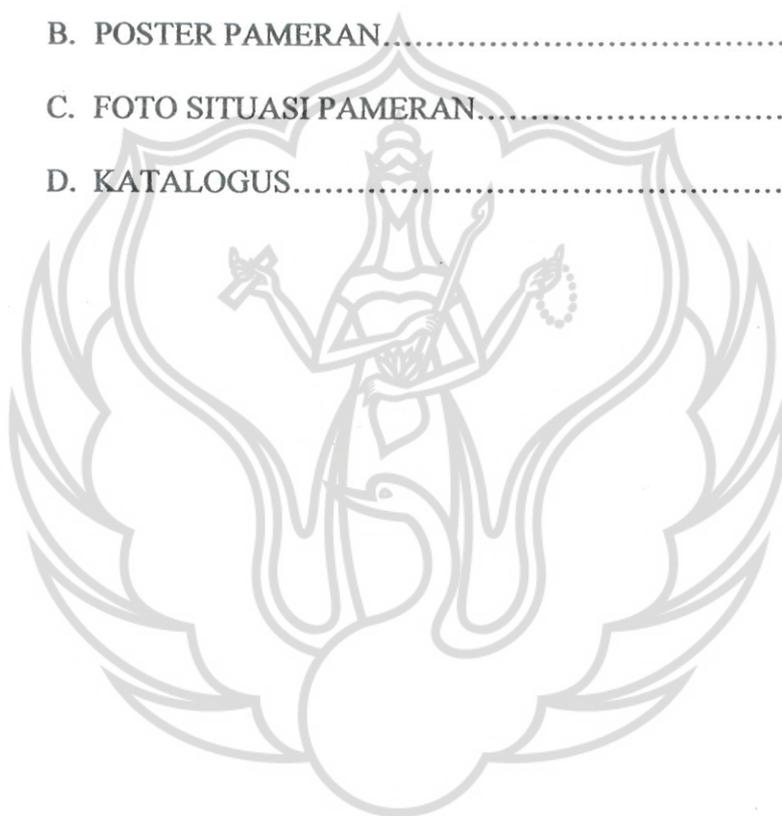
Yogyakarta, Juli 2008

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR KARYA.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	2
B. Rumusan Penciptaan	16
C. Tujuan dan Manfaat	16
D. Arti Penting Judul.....	17
BAB II. KONSEP	19
A. Konsep Penciptaan.....	19
B. Konsep Bentuk.....	20
C. Konsep Penyajian.....	24
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	25
A. Bahan.....	25
B. Alat.....	27
C. Teknik.....	29

D. Tahapan Pembentukan.....	29
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	46
BAB V. PENUTUP.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	70
A. FOTO DIRI MAHASISWA.....	70
B. POSTER PAMERAN.....	71
C. FOTO SITUASI PAMERAN.....	72
D. KATALOGUS.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Tekstur pada dinding rumah yang lembab dan mulai keluar jamur.....	3
Gambar 2	Pohon yang tua / mati dengan tekstur kayunya yang natural.....	4
Gambar 3	Bongkahan batu.....	5
Gambar 4	Pamor pada keris.....	5
Gambar 5	Lipatan kertas dan efek remasan.....	6
Gambar 6	Draperi kain.....	6
Gambar 7	Jaringan urat kayu yang membentuk pengulangan garis-garis.....	7
Gambar 8	Tekstur kulit kayu.....	8
Gambar 9	Hasil dari eksperimen kolase print dengan menggunakan lem kayu...9	
Gambar 10	Karya Max Ernst yang berjudul " <i>La Foresta Imbalsamata</i> ".....	10
Gambar 11	Karya Max Ernst yang berjudul " <i>Vision Provoked by the Nocturnal Aspect</i> ".....	11
Gambar 12	karya Roy Lichenstein berjudul " <i>Still life with crystal bowl</i> ".....	12
Gambar 13	Karya Edi Sunaryo berjudul " <i>Bulu di atas papan</i> ".....	13
Gambar 14	Karya Edi Sunaryo berjudul " <i>Komposisi tiga figur</i> ".....	14
Gambar 15	Karya Edi Sunaryo berjudul " <i>figure</i> ".....	15
Gambar 16	Contoh beberapa bahan yang digunakan.....	26
Gambar 17	Contoh beberapa alat yang digunakan	28
Gambar 18	Pemasangan kanvas pada spanram.....	30

Gambar 19 <i>Kento</i> yaitu alat untuk patokan dalam proses mencetak.....	31
Gambar 20 Proses menempelkan lakban di atas kanvas.....	32
Gambar21 Proses pengolesan tinta di atas kaca	33
Gambar 22 Proses penintaan dengan menggunakan busa di atas kaca.....	33
Gambar 23 memindahkan busa di atas kanvas.....	34
Gambar 24 Melepas lakban pada kanvas.....	34
Gambar 25 Contoh hasil dari teknik stencil.....	35
Gambar 26 Memvisulisasikan kembali sketsa ke dalam hardboard	38
Gambar 27 Proses pencukilan.....	39
Gambar 28 Penintaan dengan menggunakan rol di atas kaca.....	39
Gambar 29 Memindahkan rol di atas hardboard.....	40
Gambar 30 Proses penekanan pada kanvas	40
Gambar 31 Proses penekanan pada kanvas dengan alat bantu (botol/sendok)....	41
Gambar 32 Hasil penintaan warna pertama.....	41
Gambar 33 Hasil penintaan warna kedua.....	42
Gambar 34 Proses pembuatan klise untuk warna ketiga dengan menggunakan lem kayu.....	42
Gambar 35 Hasil penintaan warna ketiga.....	43
Gambar 36 Pembuatan klise untuk warna keempat dengan menggunakan lem kayu.....	43
Gambar 37 Hasil penintaan warna keempat.....	44
Gambar 38 Hasil penintaan warna kelima.....	44

Gambar 39 Pembuatan klise untuk warna keenam dengan mencukil hardboard...45

Gambar 40 Hasil penintaan warna terakhir dan karya selesai.....45



DAFTAR KARYA

1. <i>Tiga Bidang</i>	47
2. <i>Pusaran</i>	48
3. <i>Kering</i>	49
4. <i>Geliat</i>	50
5. <i>Dialog</i>	51
6. <i>Balance</i>	52
7. <i>Tumbuh</i>	53
8. <i>Gerak</i>	54
9. <i>Rahasia Waktu</i>	55
10. <i>Diantara Lipatan</i>	56
11. <i>Dua Wajah</i>	57
12. <i>Biar Patah Tetap Pusaka Abdi Nan Jaya</i>	58
13. <i>Kerisis Poesaka</i>	59
14. <i>Satu Keris Dua Warangka</i>	60
15. <i>Keris #1</i>	61
16. <i>keris #2</i>	62
17. <i>Jendela</i>	63
18. <i>Bongkahan</i>	64
19. <i>figur #1</i>	65
20. <i>figur #2</i>	66

BAB I

PENDAHULUAN

Karya seni adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia, yang dapat dirasakan keberadaannya secara inderawi, serta diantaranya dapat menimbulkan rasa indah dan senang bagi penikmatnya, secara sederhana dapat diartikan bahwa seni adalah usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan.¹ Karena menurut penulis seni tidak harus membawa kepentingan tertentu, seni adalah tujuan seni itu sendiri, seni diciptakan demi keindahan semata.

Dalam menciptakan karya seni diperlukan suatu ide, untuk mendapatkannya dilakukan dengan mendalami sesuatu yang dianggap menarik, yaitu dengan cara berinteraksi dengan alam dan lingkungannya, Ketertarikan akan suatu hal tersebut biasanya diangkat menjadi tema pada suatu karya seni, Seorang seniman dalam menciptakan suatu karya seni tidak hanya dengan mengembangkan tema yang diperolehnya dari alam dan lingkungannya, melainkan juga dengan mengembangkan teknik yang ada dalam pembuatan karya seni, dan hal tersebut biasanya didapat dari pengalamannya dalam proses berkarya.

Seni grafis sebagai suatu bentuk seni rupa dua dimensional memiliki berbagai macam teknik, seperti; *woodcut, intaglio, silk screen dll*. Dari berbagai macam teknik tersebut, karya seni grafis sangat berpotensi untuk dikembangkan dengan eksplorasi berbagai teknik, karena seni grafis dalam perkembangannya

¹Herbert Read, *Seni Arti dan Problematikanya*, penterj. Soedarso Sp, Duta Wacana University Press, Yogyakarta, 2000, p, 1

tidak lagi memiliki tugas utama untuk memperbanyak hasil, melainkan sekedar untuk memperoleh efek gambar yang lain lagi.² Menurut penulis eksplorasi teknik sangat penting karena selain mengatasi kebuntuan dalam ide atau kebosanan dalam berkarya juga dapat memancing daya *imajinasi* dan *fantasi* bagi seniman.

A. Latar Belakang Gagasan

Ide yang saya nyatakan untuk Tugas Akhir karya seni ini diperoleh setelah melalui beberapa proses. Pertama, adalah proses perjumpaan dengan alam, dimana penulis melakukan pengamatan atas bentuk-bentuk yang ada di alam. Kedua, ide diperoleh dengan tidak sengaja, ketika proses berkarya / eksplorasi teknik. Ketiga, adalah melalui pengamatan dan studi dengan mengacu kepada karya seniman lain.

Ketiga hal tersebut merupakan pengalaman yang lama kelamaan menumbuhkan kepekaan penulis dalam mendapatkan ide, kemudian ide tersebut dituangkan ke dalam karya seni. Proses perolehan ide tersebut penulis paparkan sebagai berikut :

1. Pengamatan bentuk-bentuk di alam

Karya seni dianggap sebagai perwujudan ekspresi bagi senimannya, karena ekspresi merupakan pengalaman batin dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam kaitannya dengan tema yang diambil, yakni ketertarikan penulis pada tekstur, diawali dari pengalaman dan pengamatan sehari-hari yang paling dekat dengan lingkungan penulis, misalnya tekstur pada dinding-dinding

²Soedarso Sp, *Tinjauan Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1988, p.14

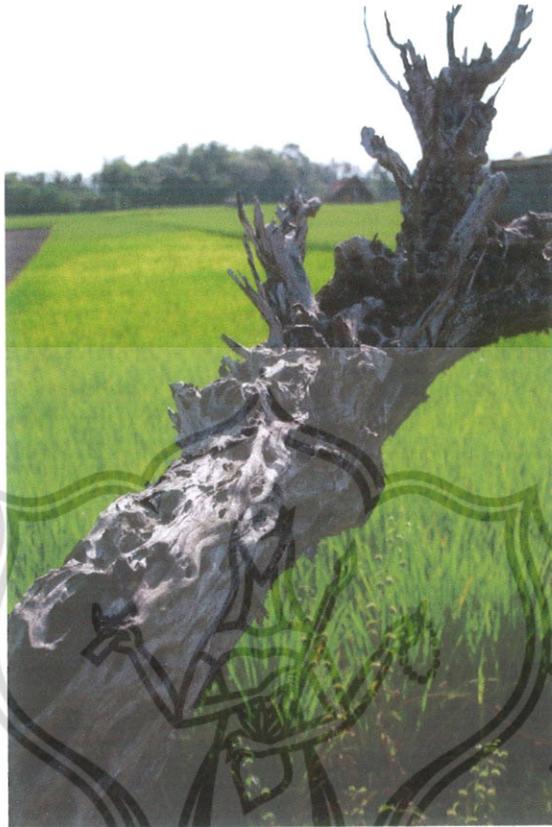
rumah yang lembab dan mulai keluar jamur (lihat gambar 1), ketika penulis mengamati lebih jauh guratan warna jamur dengan warna dinding tembok yang lembab tersebut seperti tidak asing/mirip dengan wujud-wujud di sekitar penulis, atau bahkan menimbulkan *image* tertentu tentang bentuk-bentuk yang berada di luar dunia nyata. Ketika penulis melihat pohon yang tua dengan batang yang besar dan tekstur pada tekstur kayunya yang sangat artistik, memberikan kesan seram/menakutkan bahkan lebih bersifat religius bagi penulis (lihat gambar 2). Dari paparan pengalaman diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tekstur dapat mendorong timbulnya daya *imajinasi* dan *fantasi* bagi penulis, sehingga hal tersebut menjadi ketertarikan penulis untuk mengekspresikan pengalaman batinnya dan membawa penulis kedalam proses kreatif.



gambar 1

Tekstur pada dinding rumah yang lembab dan mulai keluar jamur

Sumber : Dokumentasi oleh penulis, 2 Januari 2008

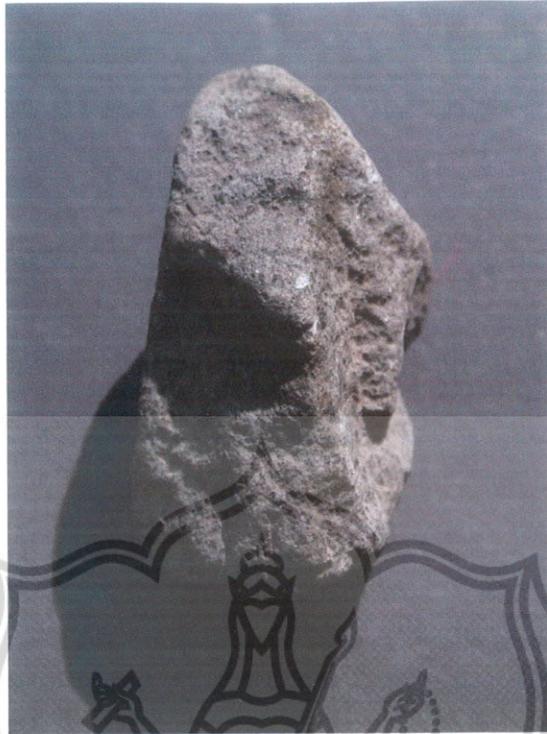


gambar 2

Pohon yang tua / mati dengan tekstur kayunya yang natural.

Sumber : Dokumentasi oleh penulis, 2 Januari 2008

Selain itu penulis juga senang mengamati tekstur benda-benda lain, seperti bongkahan batu (lihat gambar 3), pamor pada keris (lihat gambar 4) yang terlihat natural dan berwibawa, lipatan kertas (lihat gambar 5), draperi kain (lihat gambar 6), Dalam kehidupan sehari-hari, bentuk-bentuk tersebut tak asing dan sering kita jumpai, namun kadang-kadang bentuk-bentuk tersebut luput dari pengamatan kita. walaupun sebenarnya memiliki ketidakterbatasan bentuk maupun sifat/karakternya.



gambar 3

Bongkahan batu

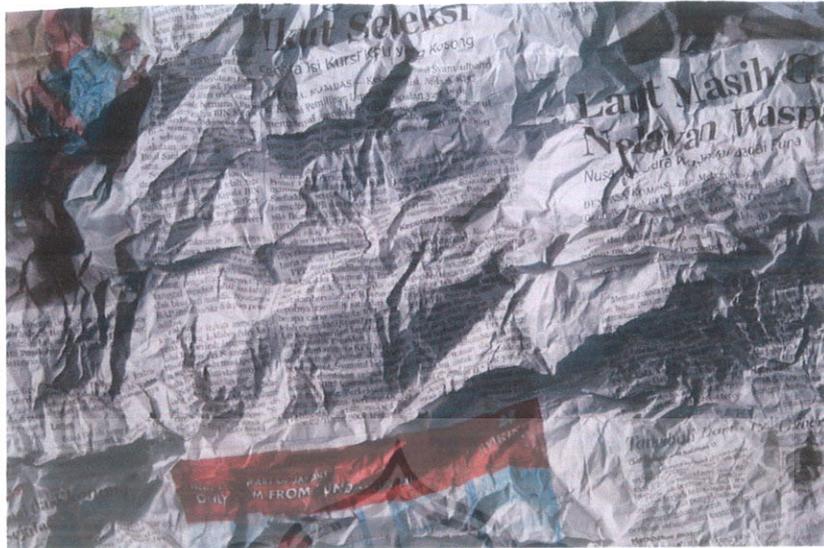
Sumber : Dokumentasi oleh penulis, 2 Januari 2008



gambar 4

Pamor pada keris

Sumber : Dokumentasi penulis, 23 Januari 2008



gambar 5

Lipatan kertas dan efek remasan

Sumber : Dokumentasi penulis, 23 Januari 2008

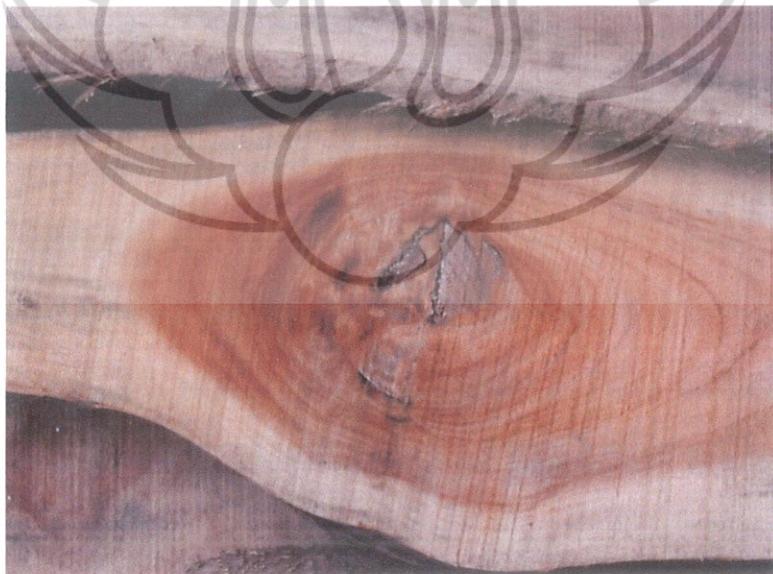


gambar 6

Draperi kain

Sumber : Dokumentasi penulis, 3 Februari 2008

Dari pengalaman penulis mengerjakan bahan-bahan dari kayu untuk dibuat kerajinan. penulis juga mendapatkan pengetahuan tentang keindahan yang sangat mengesankan pada tekstur kayu tersebut. Penulis juga mengamati kayu yang digunakan dalam industri mebel, dan ternyata dalam industri mebel ini dalam pembuatannya sebagian memang sengaja menonjolkan sifat-sifat tekstur kayunya, tanpa ditutup oleh cat ataupun polesan lain, karena selain untuk memelihara keaslian bahan (natural) juga lebih mempertinggi nilai keindahannya. Selain dalam industri kerajinan dan mebel penulis juga mengamati tekstur pada kayu yang belum diolah menjadi barang jadi ataupun setengah jadi, dan penulis juga mendapatkan keindahan pada tekstur kayu tersebut, antara lain: jaringan urat kayu yang nampak nyata pada permukaan yang membentuk pengulangan garis-garis yang natural (lihat gambar 7), Dan sering kali penulis menjumpai pula beraneka macam bentuk kulit kayu yang sangat artistik (lihat gambar 8).



gambar 7

Jaringan urat kayu yang membentuk pengulangan garis-garis

Sumber : Dokumentasi penulis, 3 Februari 2008



gambar 8

Tekstur kulit kayu

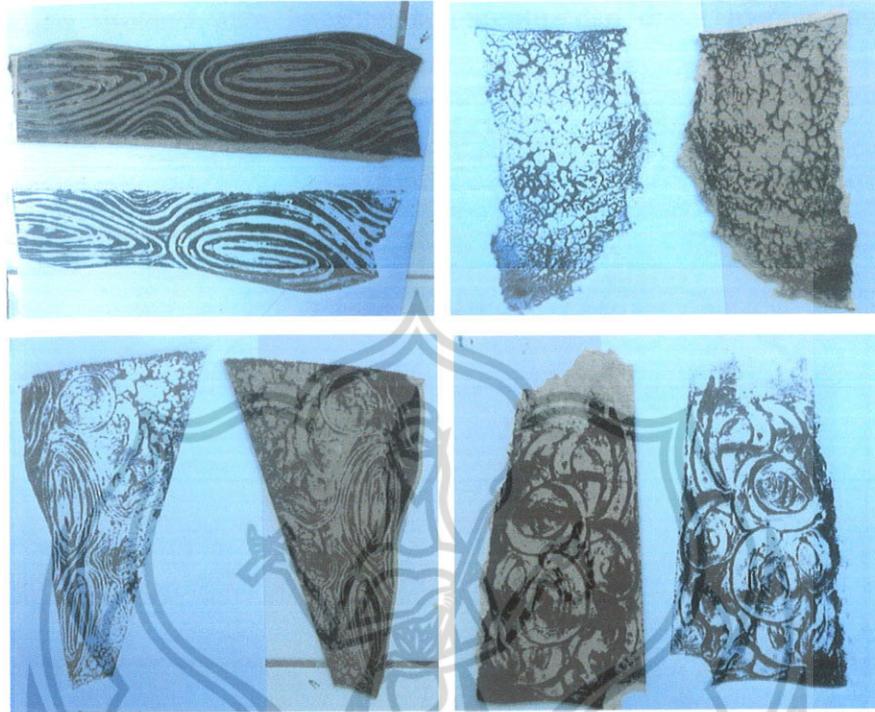
Sumber : Dokumentasi oleh penulis, 3 Februari 2008

2. Pengalaman dalam proses berkarya

Gambaran proses kreatif dari pengalaman berkarya seni grafis yaitu ketika menggunakan teknik *hardboardcut*, tidak sengaja atau mungkin terlalu tipis hardboard tersebut patah. Kemudian dengan lem kayu (merk fox) penulis menyambung hardboard yang patah tersebut, tetapi sisa-sisa lem yang berada di atas permukaan masih tersisa dan menjadi keras, sehingga ketika dicetak akan menimbulkan adanya tekstur/karakter ekspresif yang tersirat dalam pemunculan efek lem kayu tersebut.

Setelah pengalaman yang tidak disengaja tersebut, penulis dengan *intens* mengembangkan dan menggali efek-efek lem kayu, dan menjadi alasan khusus

yang melatar belakangi timbulnya ide. Berikut adalah beberapa gambar hasil dari eksperimen dengan penggunaan lem kayu :



Gambar 9.

Hasil dari eksperimen kolase print dengan menggunakan lem kayu

Sumber : Dokumentasi oleh penulis, 3 Februari 2008

3. Pengamatan dan studi dengan mengacu pada karya seniman lain

Selain mengamati bentuk-bentuk di alam dan pengalaman dalam proses berkarya penulis juga mendapatkan ide-ide dari mengamati karya beberapa seniman seperti karya Max Ernst yang berjudul " *La Foresta Imbalsamata*" tahun 1933 (gambar 10), dan yang berjudul " *Vision Provoked by the Nocturnal Aspect of the Porte Saint Denis*" tahun 1927 (lihat gambar 11). Dalam karyanya itu terdapat bentuk-bentuk yang hampir sama seperti yang saya dapatkan di alam maupun dari pengalaman melakukan eksperimentasi berbagai medium, namun setelah saya berhasil mendapatkan bentuk-bentuk semacam karya Max Ernst tersebut melalui

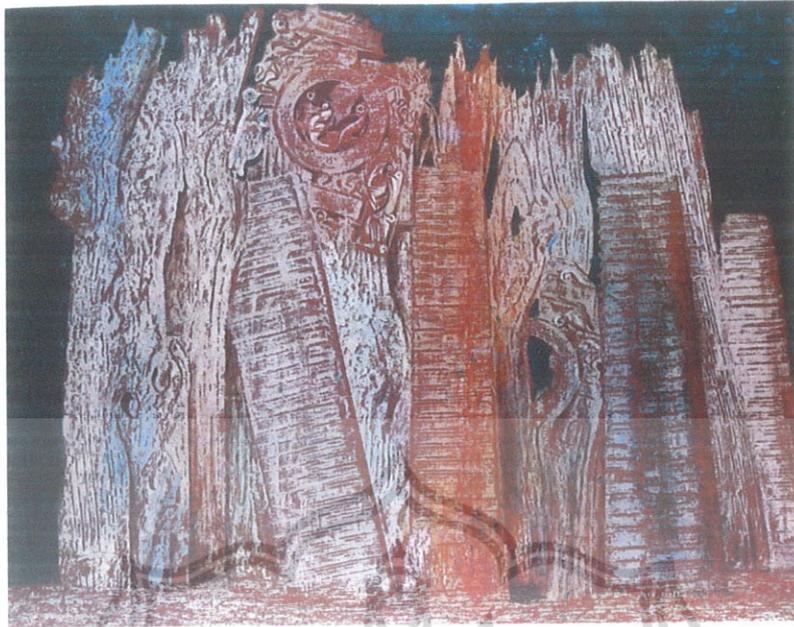
berbagai eksperimentasi dan eksplorasi medium, saya mencoba menambahkan objek sebagai metafora, sehingga dapat mengganggu dan menggugah keingintahuan, asosiasi atau interpretasi tertentu, dan dapat memancing daya imajinasi.



gambar 10

Karya Max Ernst yang berjudul "*La Foresta Imbalsamata*" Tahun 1933, oil
Collection Menil Family, Houston Texas.³

³Gaston Diehl, *Max Ernst*, Bonfini Press Corporation, Switzerland, 1975, p 32



gambar 11

Karya Max Ernst yang berjudul berjudul "*Vision Provoked by the Nocturnal Aspect of the Porte Saint Denis*" tahun 1927, Ccollection Marcel Mabile, Brussels⁴

Dari berbagai aspek penulis juga terpengaruh oleh karya Seniman Roy Lichenstein yang berjudul "*Still life with crystal bowl*" (lihat gambar 12) dengan teknik silk screen, lihograph, karya tersebut menampilkan komposisi bentuk tekstur kayu yang mengalami deformasi / penyederhanaan dengan garis-garis yang membentuk jaringan serat kayu yang hanya satu warna saja, disandingkan dengan benda-benda lain yaitu botol, gelas, dan alat musik. walaupun banyak obyek yang di tampilkan, tetapi masih menyisakan ruang kosong sehingga karya tersebut tidak kelihatan sesak/penuh, tetapi justru ruang kosong tersebut dapat menjadi ruang *imajinasi* bagi penikmatnya. Dari karya tersebut penulis tertarik

⁴*Ibid.*, p 32

dengan deformasi tekstur kayu yang dibuat dengan garis-garis lengkung secara repetitif, dengan hanya menggunakan satu warna saja. tetapi penulis akan lebih mengembangkan garis-garis lengkung tersebut dengan lebih dari satu warna. penulis juga tertarik dengan ruang kosong yang sengaja disisakan, dalam hal ini penulis akan mengeksplorasi penempatan ruang kosong tersebut.



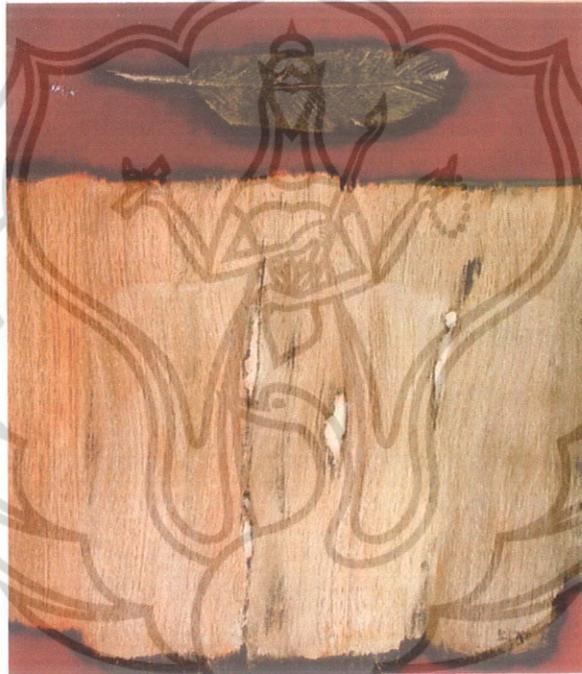
Gambar 12

karya Roy Lichtenstein berjudul "*Still life with crystal bowl*" Screen printing, lithograph, Edition of forty five, 81,3cmX110,5cm

Sumber : Otto g. ocvirk, *Art Fundamentals theory and practice*, WCB, London,1994

Selain itu seniman, Indonesia antara lain Edi Sunaryo dalam karya lukisnya (lihat gambar 13-15) banyak mengeksplorasi bentuk-bentuk tekstur, dalam karyanya Edi Sunaryo menyodorkan ruang yang leluasa bahkan dominan, pada orang lain untuk melakukan pembacaan, interpretasi, pemaknaan, dan imajinasi atas karya-karyanya. Keindahan diolah lagi hingga sampai pada

formatnya yang baru: yakni terbukanya kesempatan bagi orang lain untuk mengembara di ruang-ruang, serta bertemu dengan benda-benda yang dibangun Edi Sunaryo di atas bidang gambar. secara garis besar penulis tertarik dengan karyanya karena keliarannya dalam hal menggubah bentuk dan ruang, serta kepiawaiannya dalam membangun imajinasi yang menghadirkan angan-angan dengan kompleksitas makna.



Gambar 13

Karya Edi Sunaryo berjudul "*Bulu di atas papan*", Oil on kanvas, 70 cmX60 cm, 2005

Sumber : Calendar Spirit of Nature by Edi Sunaryo, Deltomed Laboratories, 2006



Gambar 14

Karya Edi Sunaryo berjudul "*Komposisi tiga figur*" Oil on kanvas, 120 cm X 145 cm, tahun 2002.⁵

⁵Suwarno Wisetrotomo dan Agus Dermawan T, "*An Artistic Journey of Edi Sunaryo*", Garis, Jakarta, 2003, p 2



Gambar 15

Karya Edi Sunaryo berjudul "*figure*", tahun 2003,
33 cm X 22,5 cm, woodcut on paper.⁶

Sedikit banyak, secara langsung ataupun tidak langsung seniman-seniman tersebut dalam bentuk visual, tekniknya, ataupun konsep serta idenya memberikan

⁶*Ibid.*, p 77

andil dalam merangsang ide-ide penulis untuk diungkapkan menjadi karya seni grafis.

B. Rumusan Penciptaan

Segala pengalaman melihat dan mengamati berbagai macam tekstur, ternyata tekstur memiliki nilai plastis, ekspresif, ataupun dekoratif, baik dalam bentuk, warna dan sifat-sifatnya yang bisa menampilkan kelembutan, agresifitas, ataupun kegarangan. dan menjadikan penulis tertarik untuk mengembangkannya menjadi karya seni.

Permasalahan ini bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengolah berbagai nilai tekstur tersebut menjadi sebuah komposisi yang harmonis?
2. Bagaimana kemungkinan-kemungkinan pengembangan bentuk yang bisa dicapai dengan teknik *collagraph print*?

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun maksud atau tujuan penulis membuat karya grafis adalah sebagai media ekspresi atau jalan untuk menyalurkan energi kreatif secara murni untuk mencapai kepuasan estetik dan artistik. Selain itu maksud penulis dalam membuat karya seni grafis adalah berusaha menampilkan/menyuguhkan visual yang berbeda dari teknik kolase dengan efek lem kayu, serta ingin mempopulerkan teknik *collagraph print*, sebagai salah satu alternatif dalam mengeksplorasi berbagai macam teknik.



Sedangkan manfaatnya adalah Pembaca atau penikmat nantinya bisa menerima, mencermati, dan sebagai bahan renungan, hiburan, koreksi, serta kritik ataupun nasehat bagi penulis, sehingga memberikan masukan bagi penulis dalam berkarya, agar lebih baik lagi. serta Memperkaya bahan referensi dalam mempelajari Seni Grafis terutama yang terkait dengan teknik *collagraph print*, bagi mahasiswa Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa khususnya, dan bagi seluruh mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

D. Arti Penting Judul

Tugas akhir karya seni ini berjudul “Nilai Tekstur dalam Karya Seni Grafis”. Dalam upaya melakukan pendekatan terhadap maksud dari judul tersebut berikut ini disertakan beberapa pengertian:

1. Nilai Tekstur

Menurut Fadjar Sidik dan Aming Prayitno Tekstur memiliki kualitas plastis, karena inilah maka timbul bayang-bayang pada permukaannya. Inilah sebabnya tiap-tiap benda yang berbeda-beda permukaannya mempunyai sifat/karakter dan ekspresinya sendiri-sendiri. Wol berbeda dengan goni, buah durian kelihatan lebih serem dari pada buah rambutan dan sangat berlainan dengan buah mangga yang lembut dan lunak. Begitu juga laki-laki kelihatan lebih jantan dari pada wanita, karena laki-laki ditakdirkan mempunyai kulit yang kasar dan wanita kulitnya halus serta lembut permukaannya, semua ini mempengaruhi perangai dan sifat yang lemah lembut. Demikian juga permukaan kulit anak kecil lain dengan permukaan kulit orang tua yang telah dimakan usia. Selain mempunyai kualitas plastis dan ekspresi maka tekstur-pun juga mempunyai nilai-nilai dekoratif yang tinggi. Didalam seni arsitektur banyak digunakan dinding-dinding yang permukaannya sengaja dibuat kasar, begitu juga permadani-permadani, sampai pada mebel-mebelnya tidak ketinggalan⁷.

⁷Fadjar Sidik dan Aming Prayitno, *Disain Elementer*, Yogyakarta, STSRI"ASRI", Yogyakarta, 1981, p.41

2. Seni Grafis, dalam pengertian umum adalah semua bidang visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensi. Sebagaimana melukis, drawing, fotografi lebih khusus lagi, pengertian masalah ini adalah sinonim dengan “printmaking [cetak mencetak]”. Dalam penerapannya seni grafis meliputi semua karya yang dibuat dengan berbagai proses cetak.⁸

Dari paparan di atas maksud dari judul adalah upaya pengolahan nilai tekstur (nilai plastis, ekspresif, dekoratif dll) dengan bebas yang mengungkapkan keindahan dengan mengolah nilai tekstur tersebut secara harmonis dan mewujudkannya di dalam karya seni grafis.

⁸M.Dwi Mariantio, *Seni Cetak Cukil Kayu*, Kanisius, Yogyakarta, 1988, p.15