

CITRA REPETISI DALAM SENI GRAFIS



JURNAL

Oleh : Munif Rafi Zuhdi

NIM : 1312438021

PROGRAM STUDI SENI MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

A. JUDUL : CITRA REPETISI DALAM SENI GRAFIS

B. ABSTRAK

Oleh:

Munif Rafi Zuhdi

NIM 1312438021

ABSTRAK

Seni grafis mempunyai beberapa kaidah yang menjadikan seni grafis dapat dibedakan dengan seni lukis atau seni patung. Kaidah tersebut telah disepakati oleh para pelaku seni setelah penggunaan seni grafis sebagai media berekspresi. Kaidah-kaidah tersebut yaitu terdapatnya proses mencetak, terdapatnya matriks cetakan, mempunyai edisi serta berwujud dua dimensi. Di sisi lain, kaidah tersebut juga terdapat pada hal lain di luar seni grafis. Salah dua dari kaidah-kaidah tersebut adalah rutinitas dan jejak. Hubungan rutinitas dan seni grafis terdapat pada sifat keduanya yang repetitif, dimana dalam rutinitas manusia selalu mengulangi prosedur atau langkah yang sama maupun identik dengan langkah-langkah sebelumnya. Dalam seni grafis, sifat repetitif ada pada kaidah edisi yang membolehkan hasil cetak karya memiliki jumlah lebih dari satu. Meskipun terdapat lebih dari satu hasil, tetapi hasil tersebut merupakan sebuah karya otentik bukan sebagai duplikat. Sedangkan, jejak berhubungan dengan seni grafis karena dalam proses penciptaan jejak (tidak semua) terdapat proses mencetak, yang mana merupakan kaidah utama seni grafis. Penulis menggunakan teknik sablon, stensil dan monoprint dalam mengaktualisasikan ide-ide yang didapat untuk dieksekusi ke dalam karya. Karya pada Tugas Akhir ini mencoba memaknai hal-hal sederhana yang ada pada kehidupan sehari-hari manusia dan melihat lebih jauh lagi dari apa yang tersembunyi di dibalik hal-hal tersebut. Melalui Tugas Akhir ini penulis berharap dapat menambah khasanah seni grafis dari segi teknik maupun wacana.

Kata Kunci : Jejak, Seni Grafis, Rutinitas, Repetisi

ABSTRACT

Printmaking consists of different conventional theories which supports printmaking itself could be distinguished by other visual art media like painting and sculpture. The conventional theory basically defined by the makers who mainly explored printmaking as the media of expression of art from the past. The theory mainly included the process of printing, matrix, edition of print and two-dimensional outcome. However, out of the conventional theory, the habitual performance and imprint are two of the crucial elements that could be related to the printmaking. The relationship between habitual performance and printmaking happened in the nature of repetition. The repetition of the same procedure or identical gesture in the routine of daily's activity creates a similarity with the theory of printmaking, which is the process print repetitively more than one edition. Even though more than one edition, the outcome still defined as an authentic piece, not duplication. Meanwhile, imprint is related to printmaking as in the process of creating imprint involved printing, which is the main element in printmaking. All these inspired the author to visualize into the work of art by applying the printmaking techniques such as silkscreen printing, stencil, and monoprint. From the making until the final touch of the work finally formed in this final presentation, it tried to contextualize the meaning of the mundane activity and the possibilities of all these activities could be created or explored. Through this presentation, the author hopes to contribute to the repertoire of printmaking in terms of technique and discourse

Keywords : Imprint, Printmaking, Habitual performance, Repetition

C. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perjalanan merupakan proses yang menunjukkan adanya perpindahan, pergerakan atau aksi dari suatu titik awal menuju titik akhir. Dalam hidupnya makhluk hidup selalu melakukan perjalanan entah itu perjalanan fisik ataupun mental. Keduanya saling beriringan.

Saat ini penulis juga merasa sedang melakukan salah satu perjalanan, yaitu perjalanan tentang seni grafis. Awal mula perjalanan ini jika dirunut adalah sebelum penulis dilahirkan. Ketika ayah penulis mendirikan Percetakan. Meskipun pekerjaan orang tua penulis berkaitan dengan teknik-teknik seni grafis dan tumbuh dalam lingkungan Percetakan, penulis tidak sempat belajar tentang teknis seni grafis dan tidak tahu-menahu tentang seni grafis, dikarenakan bergesernya usaha percetakan orang tua penulis menjadi usaha lain. Baru pada saat kuliah, penulis mengetahui apa itu seni grafis, pada saat kuliah inilah penulis mengetahui tentang seni grafis lebih dalam.

Setelah mengerti sedikit banyak tentang seni grafis, penulis merasa bahwa seni grafis ternyata selalu berada di sekitar penulis dan penulis sendiri sebelumnya tidak sadar akan hal tersebut. Salah satu manifestasi bahwa seni grafis berada di sekitar penulis adalah pertama pada pekerjaan orang tua penulis dan kedua adalah pada studi yang ditempuh oleh penulis. Pada pekerjaan orang tua, penulis melihat bahwa seni grafis dalam konteks tersebut adalah seni grafis sebagai seni terapan, yang artinya teknik-teknik dalam seni grafis digunakan untuk memproduksi barang pakai seperti baju, undangan, emblem, *badge*, plang nama dan masih banyak lagi. Intinya adalah berkaitan dengan menduplikasi gambar. Pada saat kuliah, penulis berhadapan dengan seni grafis dalam konteks seni murni yang mana seni grafis tersebut digunakan sebagai media berekspresi.

Setelah mengalami kedua hal ini dan mengetahui kaidah/esensi dari seni grafis kemudian muncul dalam pikiran penulis terhadap hal-hal yang mengandung kaidah seni grafis tersebut tetapi tidak termasuk ke dalam seni grafis terapan maupun murni. Kaidah-kaidah seni grafis adalah :

1. Proses mencetak

Kaidah ini merupakan hal yang paling esensial dalam seni grafis. Seperti yang dikatakan Maryanto dalam seminar Pekan Seni Grafis Yogyakarta bahwa fitrah dari seni grafis adalah menciptakan sebuah jejak pada media cetakan yang dapat direproduksi sesuka hati¹.

2. Matriks

Berasal dari Bahasa Latin “Mater” yang berarti ibu. Matriks adalah permukaan tempat seniman menciptakan gambar sebelum dicetak; misalnya, *woodblock*, linoleum, plat logam, batu litograf, atau layar mesh.²

3. Edisi

Edisi merupakan kaidah yang tercipta karena fungsi pertama seni grafis yang digunakan untuk memperbanyak gambar. Ketika seni grafis masih digunakan sebagai alat memproduksi gambar. Edisi merupakan salah satu ciri khas seni grafis yang kuat dimana meskipun ada 100 edisi dari sebuah karya, semua edisi tersebut masih dikatakan sebagai karya orisinal bukan tiruan, imitasi ataupun *copy-an*. Dalam kaidah ini terdapat salah satu sifat dari seni grafis yang repetitif.

4. Dua dimensi

Kaidah ini adalah yang membatasi/memisahkan antara seni grafis dengan seni patung. Dimana di dalam seni patung ada juga teknik mencetak. Hanya saja dalam seni patung hasil cetakan tersebut bersifat 3 dimensi sedangkan seni grafis bersifat 2 dimensi terlepas dari media cetaknya.

Melalui pemikiran di atas, penulis juga menjumpai kaidah-kaidah seni grafis di atas pada kehidupan sehari-hari. Kaidah yang ditemui penulis salah satunya adalah proses mencetak yang terdapat pada jejak. Meskipun jejak yang mengandung kaidah seni grafis tidak bisa serta merta disebut sebagai seni grafis. Karena tidak semua jejak terdapat proses mencetak dan seni grafis telah mempunyai konvensi yang telah disetujui.

¹ Maryanto, Teks Seminar, Seminar Pekan Seni Grafis Yogyakarta, 2017, p.3

² http://www.ifpda.org/glossary_term/3314 diakses 24 Oktober 2018 pukul 08.50 WIB

Di samping itu, penulis mendalami lagi tentang kata jejak tersebut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, jejak merupakan bekas yang menunjukkan adanya perbuatan dan sebagainya yang telah dilakukan³. Melalui pengertian ini dapat diidentifikasi bahwa jejak tercipta dari sebuah aktifitas. Karena aktifitas tersebut menyebabkan jejak, maka sebuah jejak dapat mengungkapkan sesuatu terkait sebuah aktifitas. Selain itu, dari sebuah aktifitas dapat ditimbulkan jejak yang tidak kasat mata. Jejak tersebut adalah yang berada dalam pikiran manusia yaitu pengalaman. Pengalaman-pengalaman tersebut ada yang hanya berlalu dan ada pula yang membekas. Salah satu faktor yang membuat pengalaman menjadi dapat dikarenakan aktifitas yang menjadi sumber pengalaman tersebut dilakukan secara berulang-ulang. Dengan berulang-ulang tersebut lama-kelamaan mengendaplah pengalaman tersebut sehingga membekas. Aktifitas yang dilakukan secara berulang-ulang tersebut disebut dengan rutinitas. Dalam rutinitas, karena terjadi pengulangan-pengulangan yang sama, penulis juga melihat hal tersebut seperti saat mencetak edisi dari seni grafis yang bersifat repetitif. Meskipun diulang ulang, setiap rutinitas merupakan aktifitas yang otentik.

Pengalaman yang tercamkan tadi berisi tentang emosi, ilmu, ekspresi, memori dan lain sebagainya yang tercamkan dalam pikiran manusia. Jadi, segala sesuatu yang dilakukan manusia pada dasarnya berdasar pada pengalaman semasa hidupnya. Mulai dari bangun tidur sampai tertidur kembali manusia melakukannya berdasar pengalaman.

Hal-hal yang terkait dengan seni grafis pada kehidupan penulis lah yang melatarbelakangi penulis dalam membuat karya. Sampai saat ini kedua hal tersebut adalah rutinitas sehari-hari dan jejak yang sudah dijelaskan sedikit di atas. Selain terkait dengan esensi seni grafis, rutinitas sehari-hari dan jejak juga merupakan hal yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Rutinitas dapat menimbulkan sebuah jejak dan jejak dapat digunakan untuk mengungkapkan sebuah rutinitas yang mengakibatkannya.

³ Hasan Alwi (ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Indonesia, Balai Pustaka, 2005), p.573

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Citra repetisi seperti apakah di balik karya-karya seni grafis?
2. Representasi pengalaman pribadi apa saja yang mendasari karya?
3. Bagaimana memvisualisasikan gagasan ke dalam karya seni menggunakan teknik seni grafis?
4. Medium-medium apa saja yang digunakan?

Tujuan Penciptaan :

1. Menjelaskan citra-citra repetisi di balik karya seni grafis.
2. Mendeskripsikan representasi pengalaman pribadi melalui seni grafis.
3. Memvisualisasikan gagasan citra repetisi dalam seni grafis
4. Mengeksplorasi medium dalam seni grafis.

3. Teori dan Metode

a. Teori

Inspirasi-inspirasi karya penulis datang dari rutinitas yang dialami penulis. Melalui rutinitas-rutinitas yang dialami penulis mendapat pengalaman-pengalaman yang mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan penulis. Tentang pengalaman yang menjadi dasar dalam hidup manusia, M. Verbeek berkata dalam bukunya sebagai berikut :

Sebenarnya pengalaman-pengalaman dari dahulu mempengaruhi semua fungsi psikis manusia: pengamatan, penanggapan, berfikir, perasaan, kehendak, motorik⁴.

Selain itu pengalaman-pengalaman yang didapat penulis juga menjadi sebuah refleksi. Dalam tugas akhir ini, penulis mengekspresikan pengalaman-pengalaman yang didapat dari kegiatan dalam keluarga penulis karena seperti yang dikatakan Soedarso Sp. pada bukunya bahwa :

⁴ M. Verbeek, *Ingatan*, (Yogyakarta : Kanisius, 1972), p.5-6

Suatu hasil seni selalu merefleksikan diri seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungannya (bahkan dari seniman itu kena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan tersebut bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat⁵.

Pemilihan tempat/latar keluarga karena keluarga berperan dalam pembentukan karakter serta moral yang pertama kali. Melalui rutinitas sehari-hari yang terlihat biasa saja, penulis menemukan hal-hal yang tersembunyi dibalik keseharian tersebut. Sekiranya seperti yang dikatakan oleh Dick Hartoko sebagai berikut :

Dalam pengalaman estetik pun kita hanya membatasi diri pada apa yang dapat diraih oleh pancaindera, tetapi karena suatu intuisi tertentu (filsuf dari India berkata: “rasa”) kita tidak berhenti pada gejala-gejala yang kelihatan itu, tetapi kita ingin menerobosnya, kita ingin melihat apa yang tersembunyi dibelakang gejala-gejala tersebut⁶.

Salah satu contohnya adalah ketika orang tua penulis memberi uang saku penulis untuk sekolah, rutinitas memberi uang saku tersebut penulis melihat sesuatu bahwa yang diberikan oleh orang tua penulis bukan hanya material saja, lebih jauh lagi dalam uang saku tersebut terdapat do’a, harapan dan usaha dibaliknya.

Karena berawal dari tafsir pengalaman yang bersifat subyektif, maka karya-karya penulis sedikit banyak menggunakan idiom-idiom personal juga. Dengan tujuan agar eksistensi subyektif yang ingin disampaikan tidak hilang.

b. Metode

Teknik Stensil

Stensil termasuk kedalam teknik cetak saring. Prinsip kerja dari teknik stensil adalah lembaran tipis dari logam, kertas atau bahan lain yang cocok dilubangi dengan desain dan dicetak di atas kertas atau kain, kemudian matrik diletakkan di permukaan cetak dan warna diaplikasikan

⁵ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1988) p.78

⁶ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, (Yogyakarta : Kanisius, 1984) p.7-8

melalui bagian yang terbuka⁷. Umumnya cara pencetakan teknik ini adalah dengan cara disemprot menggunakan spray paint, tetapi ada juga yang melakukannya dengan cara mencelupkan spons pada cat dan mencocolnya pada cetakan.

Teknik Sablon

Suatu proses cetak yang didasarkan pada prinsip stensil di mana bahan melekat pada layar mesh/screen untuk menghalangi aliran tinta ke kertas di area tertentu. Alat pembersih yg terbuat dari karet untuk mendorong cat atau tinta melewati area terbuka dari layar mesh/screen⁸.

Terdapat dua jenis basis teknik sablon, yaitu basis air dan minyak. Penggunaan sablon basis air biasanya dipilih untuk permukaan yang dapat menyerap tinta seperti kain atau kertas, sedangkan pada sablon berbasis minyak banyak digunakan untuk permukaan yang bersifat tidak berpori atau licin seperti plastik. Tidak terdapat banyak perbedaan antara kedua jenis sablon ini, hanya terdapat perbedaan bahan yaitu, ukuran kerapatan pori screen, emulsi dan tinta sablon.

Teknik *Monoprint*

Monoprint merupakan satu dari sekian jenis seni cetak yang dibuat secara unik dengan aplikasi warna atau alternatif atau pencampuran teknik, seperti etsa, *engraving* dan lainnya, dalam hanya satu cetakan karya⁹. Edisi tidak dapat tercipta dalam *monoprint*. Tetapi monoprint menghasilkan serangkaian hasil cetak unik dengan elemen komposisi serupa. Dalam tugas akhir ini penulis menggunakan teknik cetak tinggi dalam beberapa karya.

⁷ Chilver, Ian & Harold Osborne (ed.), *The Oxford Dictionary Of Art*, (Oxford : Oxford University Press, 1988) p.475

⁸ http://www.ifpda.org/glossary_term/3306 diakses 5 Februari 2019 pukul 20.54 WIB

⁹ Mikke Susanto, *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, (Yogyakarta : DictiArt Lab, 2011) p.264

D. PEMBAHASAN KARYA



Gb.13. "Ayah, Ibu dan Pagi"

*Monoprint di Atas Cawan, Dimensi Variabel, 2017
(Dokumentasi Pribadi, 2019)*

Karya ini terinspirasi dari kegiatan rutin pagi hari orang tua penulis ataupun orang tua pada umumnya, yaitu membuatkan secangkir minum untuk memulai hari. Dari kegiatan tersebut penulis melihat tidak hanya membuatkan minum saja tetapi dibalikinya terdapat makna yang lebih lagi. Penulis merasa pada jejak tersebut hubungan antar kedua orang tua termanifestasikan. Ada rasa saling tahu, saling pengertian, konsistensi dan hal-hal yang terjadi selama orang tua menikah.

Visual jejak bagian bawah gelas penulis sajikan dengan apa adanya karena penulis merasa tidak perlu lagi ada tambahan atau pun pengurangan terhadap jejak tersebut. Penulis mencetak jejak gelas tersebut pada beberapa cawan yang berbeda dengan maksud walaupun situasinya berbeda selalu berubah-ubah tetapi kegiatan tersebut tidak mengalami banyak perubahan.



Gb.14. "Immaterial Part of Money"

*Sablon pada Uang Kertas, 50 cm x 40 cm, 2018
(Dokumentasi Pribadi, 2018)*

Karya ini terinspirasi dari uang saku yang diterima penulis dari orang tua penulis. Penulis memperjelas sidik jari yang sebenarnya sudah ada pada uang dengan mencetaknya menggunakan tinta fosfor dan penyajiannya menggunakan *neon box*. Sidik jari yang dicetak menggunakan tinta fosfor dan hanya terlihat ketika lampu neon uv menyala merupakan gambaran dari hal-hal yang bersifat immaterial dari uang. Sifat atau nilai immaterial dari uang adalah do'a, harapan, usaha, identitas dari seseorang yang memberikan uang tersebut.



Gb.16. “Melangkah, Melihat, Merasakan, Memilih, Memiliki”

*Sablon di Atas Kardus Bekas, Dimensi Variabel, 2018
(Dokumentasi Pribadi, 2019)*

Visual jejak sandal merupakan pemantik supaya saat audiens tidak canggung untuk berinteraksi dengan karya. Penyajian karya ini adalah dihamparkan dilantai mengelilingi ruangan. Jadi saat audien sedang melihat karya lain otomatis audien menginjak karya ini, seperti saat belanja pada waktu hujan atau sesudahnya.

Karya ini terinspirasi dari dimana di lantai toko sudah disediakan kardus untuk alas supaya lantai toko tidak kotor. Dari kegiatan ini penulis menemukan kesamaan pola ketika sedang berbelanja dan mengunjungi sebuah pameran untuk melihat karya. Audiens melangkah, melihat, merasakan, memilih dan memiliki karya yang mereka suka/cocok dengan kebutuhan. Sama ketika saat seseorang berbelanja. Tetapi saat kita memiliki karya seni hal ini berbeda dengan memiliki pada barang belanjaan. Jika berbelanja kita memiliki dengan cara membeli maka saat melihat karya seni kita memiliki dengan cara mengetahuinya. Seperti kata – kata Lawrence Weiner yaitu, *“They don’t have buy it to have it—they can have it just by knowing it”*. Karena yang membuat karya seni berberharga bukanlah semata nilai materialnya melainkan nilai immaterialnya.

E. Kesimpulan

Ide yang digunakan dalam karya-karya pada tugas akhir ini merupakan hasil kesadaran terhadap perjalanan hidup penulis yang terkait dengan seni grafis dimana penulis menemukan persilangan antara dirinya dan seni grafis pada jejak. Sedangkan inspirasi dalam membuat setiap karya datang melalui aktifitas sehari-hari yang dialami penulis maupun orang-orang disekitar penulis serta refleksi terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Ide-ide tentang perjalanan hidup, pengalaman, keseharian dan seni grafis tersebut penulis manifestasikan pada karya-karya seni grafis. Penulis menggunakan teknik konvensional dalam karya, tetapi hasil akhir karya tidak pada cakupan karya yang konvensional.

Dalam Laporan Tugas Akhir ini yang dibahas adalah mengenai “Citra Repetisi dalam Seni Grafis”. Sesuai judulnya, karya-karya yang dihadirkan merupakan bentuk-bentuk dari jejak yang diolah kembali sedemikian rupa sehingga mendapati keselarasan dengan apa yang ingin diungkapkan lewat jejak tersebut. Contohnya dalam karya “Dilihat, Diraba, Diterawang” karya ini terinspirasi dari uang saku yang diterima penulis dari orang tua penulis. Penulis memperjelas sidik jari yang sebenarnya sudah ada pada uang dengan mencetaknya menggunakan tinta fosfor dan penyajiannya menggunakan *neon box*. Sidik jari yang dicetak menggunakan tinta fosfor dan hanya terlihat ketika lampu neon uv menyala merupakan gambaran dari hal-hal yang bersifat immaterial dari uang. Sifat atau nilai immaterial dari uang adalah do’a, harapan, usaha, identitas dari seseorang yang memberikan uang tersebut. Juga pada karya “Paska Produksi” yang terinspirasi dari jelaga pada atap yang ditimbulkan dari kegiatan memasak di rumah nenek penulis. Penulis mencetak jelaga pada papan asbes dan membentuk silhouette genteng. Karya ini ingin mengungkapkan bahwa jelaga tersebut merupakan bukti bagaimana sebuah keluarga dapat menghidupi dirinya sendiri dan generasi selanjutnya. Pemilihan asbes pada karya ini dikarenakan asbes merupakan representasi dari atap yang lebih modern. Jadi dalam karya ini terdapat penyatuan antara masa sebelum dan sesudahnya. Contoh lainnya adalah pada karya “Titik-Titik Ke Bawah” dimana penulis terinspirasi dari kegiatan merokok Ayah maupun teman-teman penulis. Penulis melihat terkadang merokok merupakan saat-saat seseorang berkontemplasi memikirkan keresahan yang ada

dalam pikirannya. Jadi, penulis ingin menunjukkan sisi lain dari kegiatan merokok tersebut terlepas dari isu kesehatan ataupun moril yang sudah melekat. Maka dari itu penulis mencetak titik-titik yang ditimbulkan dari bekas mematikan rokok dan menaburinya dengan abu rokok sebenarnya supaya terdapat efek bahwa itu merupakan bekas rokok. Penulis juga menumpuk cetakan-cetakan tersebut sehingga timbul efek dari titik tersebut menembus lapisan-lapisan. Lapisan tersebut merepresentasikan hal apa saja yang sedang menjadi keresahan tersebut. Dari karya – karya pada tugas akhir ini kemudian menjadi sarana refleksi/memahami kembali hal-hal kecil yang terjadi disekitar kita bahwa hal-hal kecil yang kadang kita tidak perhatikan atau sadari kadang menyimpan begitu besar cerita di baliknya.

Dalam berproses pada tugas akhir ini penulis menemukan banyak tantangan. Tantangan teknis dan konsep merupakan tantangan besar pada tugas akhir ini. Pada awalnya konsep yang diajukan dan dipikirkan oleh penulis merupakan konsep yang terlampaui keluar dari kanon seni grafis sehingga penulis harus memutarbalikkan pola berpikir yang telah ada. Macetnya ide dalam pembuatan karya juga salah satunya. Tantangan teknis yang diterima penulis adalah dikarenakan pemilihan media cetak yang menggunakan benda-benda temuan yang fungsi dari benda tersebut sebenarnya bukan untuk mencetak karya seni grafis. Juga karena bermacam-macamnya media maka perlu *trial and error* dalam setiap karya yang eksekusinya masih baru bagi penulis.

Dalam proses pengerjaan 20 karya dan laporannya banyak pelajaran yang diterima oleh penulis seperti diantaranya : bagaimana mengeksekusi ide ke dalam bentuk karya; menyesuaikan unsur-unsur karya supaya sesuai atau paling tidak mendekati dengan apa yang ingin kita ungkapkan; berdialog dengan dosen dan mahasiswa lainnya dalam proses berkarya dan pengkaryaan; bagaimana usaha untuk lebih sistematis dalam berpikir dan berkarya: manajemen waktu dan energi dalam melakukan suatu hal.

Harapan penulis terhadap karya-karya dan laporannya adalah supaya masyarakat dapat menangkap makna dibalik karya-karya penulis dan dari karya tersebut juga dapat memaknai hal-hal yang terjadi disekitar mereka. Khususnya

untuk masyarakat seni grafis agar bukan hanya melestarikan seni grafis yang saja melainkan mengembangkan seni grafis dari segi teknik maupun wacana, karena seni grafis sebenarnya memiliki potensi yang sangat besar dengan keragaman teknik, sifat-sifat seni grafis, sejarah dan hubungannya dengan masyarakat.



F. DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Alwi, Hasan (ed.). 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Indonesia, Jakarta : Balai Pustaka, 2005
- Hartoko, Dick. *Manusia dan Seni*, Yogyakarta : Kanisius, 1984
- Marianto, M. Dwi. *Seni Cetak Cukil Kayu*, Yogyakarta : Kanisius, 1985
- Soedarso Sp.. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta : Saku Dayar Sana, 1988
- Verbeek, M.. *Ingatan*, Yogyakarta : Kanisius, 1972

Kamus/Ensiklopedi :

- Chilver, Ian & Harold Osborne. *The Oxford Companion to Twentieth-Century Art*, Oxford : Oxford University Press, 1988
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta : DictiArt Lab, 2011

Website :

- http://www.ifpda.org/glossary_term/3314 (terakhir diakses pada 24 Oktober 2018 pukul 08.50 WIB)