

EKSPLORASI CETAK TINGGI DENGAN KEJAMAKAN ORIENTASI PIJAKAN MERESPONS VISUAL BERCAK

Akbar Abdulah
1821131411

Program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni, Progamam Studi Penciptaan Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Suryodiningratan No.8, Yogyakarta 0274-419791, Kode Pos 55143, Indonesia
E-mail: akbarabdullah333@gmail.com

ABSTRAK

Proses kreatif karya seni grafis cetak tinggi dipengaruhi oleh fenomena sekarang. Mayoritas menampilkan sebuah karya berdasarkan objek realitas (*real*) sesuai bentuknya yang dikemas dengan mematuhi kaidah seni grafis cetak tinggi. Hal demikian telah mendominasi lingkungan seniman grafis dan tampaknya sudah tidak dapat diganggu gugat. Sebuah proses kreatif mewujudkan karya bersifat komunikatif antara karya dan pengamat merupakan langkah awal dalam menawarkan paradigma baru di dunia seni grafis. Perwujudan karya cetak tinggi mengacu pada konsep rekayasa tinggi-rendah permukaan baik “menambah dan mengurangi” yang merupakan prinsip dasar cetak tinggi. Visual bercak merupakan idiom untuk menstimulus proses kreatif kreator dan pengamatan oleh penikmat agar, memproduksi objek-objek imajinatif berdasarkan orientasi arah pijakan dengan menanggalkan struktur atas – bawah terhadap asas gravitasi bumi yang berlaku sehari-hari. Eksplorasi dalam penciptaan ini dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman estetis bagaimana menciptakan objek-objek imajinasi melalui idiom bercak dengan metode merespons dari berbagai sudut pandang (posisi). Teknik cetakan lilin batik dengan proses reduksi berupa cukil dan torehan digunakan untuk merealisasikan wujud karya yang memiliki kejamakan orientasi pijakan dinikmati melalui penyajian di lantai dengan tahapan kreatif yaitu: membuat bercak, merespons, dan *finishing*.

Kata kunci: cetak tinggi, rekayasa, menambah, mengurangi, bercak, komunikatif, cetakan lilin batik, reduksi

ABSTRACT

The creative process of high print graphic artwork is influenced by current phenomena. The majority displays an artwork based on a reality object that according to its form by obeying the rules of high print graphic arts. This has dominated graphic artists' circle and seems inviolable. A creative process to create communicative works between the work and the art observer is the first step in offering a new paradigm in the world of graphic arts. High print embodiment refers to the high-low surface manipulation concept of both “add and subtract” which is the basic principle of high print. Spot visual is and idiom to stimulate the creative process of the creator and observer in order to produce imaginative objects based on the orientation of footing by removing the upper-lower structure against the principle of the earth's gravity that applies daily. Exploration in this creation is carried out to gain an aesthetic knowledge and experience on how to create objects of imagination through spots idiom by responding to various points of view (position). Batik wax molding technique with a reduction process in the form of cuts and nicks is used to realize a work which has a footing oriented

pluralism. It is enjoyed by the presentation on the floor with the creative stages: spotting, responding, and finishing.

Keywords: high printing, manipulation, add, subtract, spotting, communicative, Batik wax printing, reduction.

PENDAHULUAN

Berangkat dari fenomena lingkungan seni grafis yang mayoritas wujud karya berupa objek-objek prerepresentatif berupa makhluk hidup/benda mati yang diwujudkan secara rill (sesuai objeknya). Teknik seni grafis cetak tinggi yang dalam perkembangannya selalu dinamis atau *update* mengikuti zaman baik segi material memberi peluang terwujudnya visual baru. Keadaan ini tentu memberi spirit bagi para pengrafin dalam mengeksplorasi visual karya seperti objek baru ataupun materialnya.

Adapun beberapa seniman seperti A.T Sitompul, Andre Tanama, Ariswan Adhitama, dan Irwanto Lenthoo. Mereka adalah seniman grafis yang menampilkan karya “cetak tinggi” yang dianggap menyimpang dengan kaidah konvensional. Teknik pengrafin karya berupa *hardboard cut* dan *hand colouring* yang dicetak dengan satu edisi. Karya-karya dibuat layaknya sebuah lukisan bersifat tunggal atau disebut dengan istilah *mono print* (satu edisi).

Dari perkembangan karya seni grafis cetak tinggi yang perlu digaris bawahi yakni pertama, visual karya dari masa ke masa selalu identik dengan wujud makhluk hidup atau benda mati yang direalisasikan secara *real* sesuai fisiknya melalui proses sketsa objek. Kedua, walaupun menghasilkan karya dengan mengabaikan kaidah seni grafis pada umumnya yang layaknya lukisan, tentu hal ini tidak lepas dari konvensi karya dua dimensi yang telah mengakar dan konsisten kepada kita yaitu struktur atas – bawah yang dipengaruhi oleh hukum gravitasi bumi. Artinya karya seni grafis “cetak tinggi” tidak sepenuhnya menyimpang dari kaidah-kaidah yang ada. Seperti membubuhi tanda tangan atau keterangan karya dan penempatan objek sesuai pijakannya yang secara sadar menunggalkan arah pijakannya. Dengan demikian usaha-usaha yang dilakukan oleh seniman terdahulu untuk memosisikan karya seni grafis cetak tinggi berdiri sejajar dengan karya seni lukis merupakan “jembatan” tolak ukur penulis dalam mengamati perkembangan karya seni grafis.

Dalam tulisan ini, penulis melakukan eksplorasi cetak tinggi memanfaatkan wujud bercak sebagai media untuk menstimulus temuan objek-objek imajinasi. Penggunaan media bercak telah ditekuni penulis sejak masa S1. Kebiasaan yang sering merespons bercak merupakan titik awal tercetusnya rasa empati penulis terhadap media bercak. Ketertarikan sesuatu bisa saja hadir secara alami atau pada pandangan pertama terhadap sesuatu yang

diiringi dengan rasa estetis. Menurut penulis karakter bercak juga dapat mengolah rasa (*feeling*) dan imajinasi dengan baik, karena bercak mampu menggiring kreator dan pengamat untuk bertamasya dengan hal-hal yang sifatnya esensial sesuai yang dirasakan, ataupun memberi sensasi mendalam dari pengalamannya. Namun setiap orang pasti dapat menciptakan kesan yang berbeda sesuai paradigmanya. Kiranya dengan menggunakan rasa dapat membantu sensitifitas kita terhadap benda-benda atau wujud yang terbentuk secara alami, seperti pendapat M Dwi Marianto (243-244:2019) bahwa;

dengan rasa seseorang menyadari sesuatu, apakah itu melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, pencerapan, atau gabungan lebih dari satu indranya. Dengan rasa kita tidak hanya dapat mengartikan realitas seperti apa adanya, dan memaparkannya secara hitam – putih, melainkan dapat pula kita memecah-mecah realitas itu menjadi remah – remah dan dalam berbagai lapisan, untuk kemudian memadukan kembali menjadi suatu pola baru yang bagi pelakunya sendiri akan lebih bermakna.

Pada proses eksplorasi penulis merujuk pada konsep cetak tinggi yaitu rekayasa tinggi rendah permukaan baik “mengurangi” atau “menambahkan”. Penulis menggunakan temuan material lilin Batik untuk mencapai visual bercak yang dapat direspon. Berdasarkan eksplorasi LB (lilin Batik) memenuhi syarat tercapainya prinsip cetak tinggi baik mengurangi atau menambahkan. Kedua poin tersebut akan diaplikasikan pada perwujudan karya menggunakan teknik reduksi baik cukil atau torehan dalam merespons visual bercak untuk menemukan objek imajinatif. Wujud karya akan dikemas dengan bergaya abstrak yang memiliki kejelasan orientasi pijakan objek imajinatif. Walaupun bentuk pengungkapan dan interpretasi objek karya menyangkut emosi pribadi, penulis tetap mengharapkan peluang stimulus berupa interpretasi baru atau objek-objek imaji yang dapat dirasakan dan diamati oleh penikmat. Tanpa menitikberatkan sesuai maksud atau emosi yang penulis rasakan. Haryatmoko (6:2020) menjelaskan dari diskusi tentang menelisik geonologi kreativitas seni bahwa;

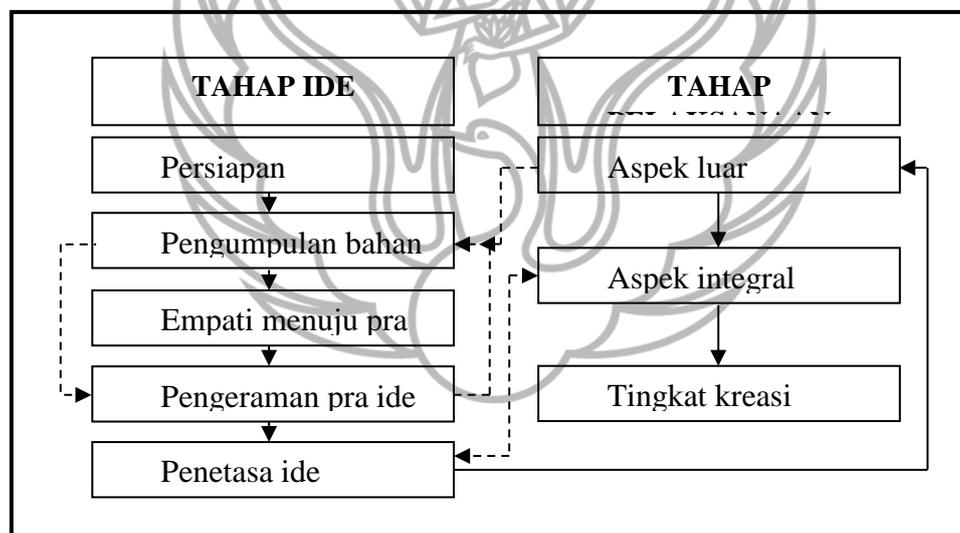
salah satu kekuatan seni ialah membantu penikmat untuk bercermin menemukan kemanusiaannya tanpa harus merasa digurui. Dengan demikian, penikmat tidak terjebak pada mencari maksud seniman, namun mau menyikapi makna karya seni. Bukan mengutamakan reproduksi maksud seniman, tetapi memproduksi makna.

Inti dari penjelasan di atas adalah “tidak menitikberatkan maksud seniman melainkan memproduksi makna”. Hal tersebut merupakan dasar visual karya (idiom – idiom bentuk imajinatif) selain masalah keteknisan rekayasa cetak tinggi. Memberi keleluasaan bebas berinterpretasi terhadap karya yang telah dikemas sedemikian rupa oleh penulis berdasarkan arah pijakan penikmatnya. Kemudian menemukan hal baru yang esensial berdasarkan objek imajinatif yang telah direspon melalui media bercak dengan memanfaatkan LB untuk mencapai teknik cetak tinggi. Kejelasan arah pijakan dan peluang makna baru memungkinkan

dibaca melalui bagaimana proses penyajian karya kepada audiensi. Karya disajikan (*display*) dilantai agar penikmat dapat merotasi (mengelilingi) karya sesuai perspektif masing-masing. Usaha ini dilakukan untuk membuka potensi konten yang dihasilkan oleh karya tersebut dengan menanggalkan struktur atas – bawah yang selama ini melekat pada karya yang bersifat dua dimensi. Dengan demikian penulis memformulasikan judul yaitu “*Eksplorasi Cetak Tinggi Dengan Kejamakan Orientasi Pijakan Merespons Visual Bercak*”

METODE PENCIPTAAN

Tulisan ini menggunakan metode proses kreasi yang telah dirumuskan oleh Primadi Tabrani (2006:280). Proses kreasi terdiri menjadi dua tahap yaitu tahap ide dan pelaksanaan. Kedua tahap tersebut masing-masing memiliki uraian tingkatan. Hingga terwujudnya sebuah karya. Namun tahap – tahap proses kreasi tidak harus terjadi secara linear. Tabrani (2006:280) memberi catatan bahwa tahap – tahap tersebut tidak selalu berurutan terlaksananya, dapat meloncat-loncat, berubah urutannya, saling *overlapping*, berintegrasi. Maka ada kemungkinan dalam tahapan proses kreasi bisa saja saling bertukar posisi. Berikut adalah uraian proses kreasi yang terjadi pada perwujudan karya.



Gambar 17. Skema pemetaan proses kreasi perwujudan karya

PEMBAHASANA

1. Konsep Perwujudan

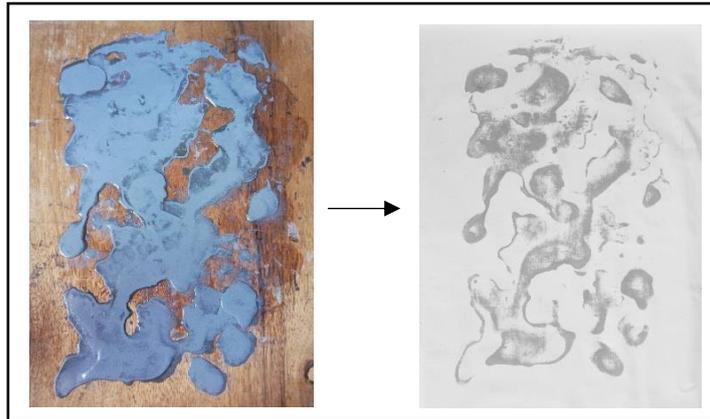
a. Rencana Visual

Rencana visual karya pada penciptaan ini mengacu pada konsep yaitu rekayasa cetak tinggi dengan kejamakan orientasi pijakan merespons visual bercak. Dari konsep tersebut dapat diterjemahkan bahwa pertama; “rekayasa cetak tinggi” artinya mengacu pada prinsip dasar cetak tinggi di mana metode pengerjaannya meliputi “pengurangan” dan “penambahan”

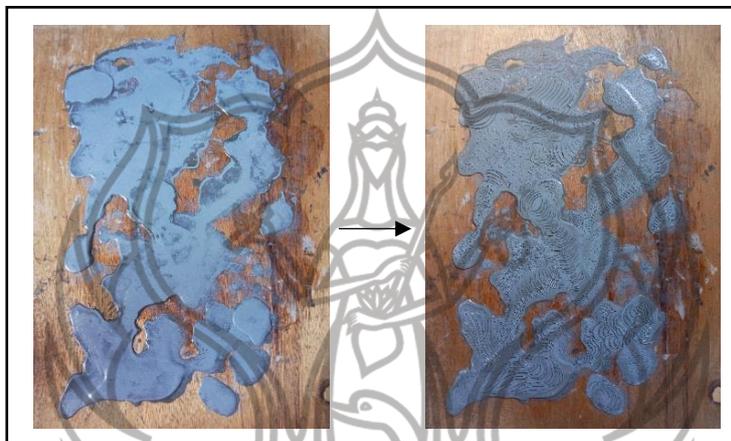
material pada bidang datar (klise). Penambahan memanfaatkan pendekatan teknik kolase sementara pengurangan memanfaatkan pendekatan teknik cukil. Visual bercak digunakan sebagai media berinteraksi untuk menemukan objek-objek imajinatif baik representasi atau non representasi. Mengingat bercak memiliki potensi kaya akan objek-objek imaji yang dapat ditelusuri berdasarkan kepekaan kita. Kedua “kejamakan orientasi pijakan” artinya mengacu pada sistem arbitrer yaitu memiliki kecenderungan untuk melepaskan diri dari dominasi sebab-akibat kausal dan berpihak pada motivasi yang bersifat jamak.

Motivasi tersebut merupakan beragam arah pijakan yang mampu menawarkan interpretasi baru, bagaimana penulis merespons atau berinteraksi pada visual bercak dengan menyadari struktur visual yang majemuk. Penulis tegaskan kembali bahwa kejamakan orientasi pijakan tidak hanya dilakukan pada proses mersepons visual dengan idiom – idiom yang dihasilkan. Akan tetapi, cara penyajiannya tetap mengimplementasikan kemajemukan arah pijakan agar membuka potensi pemaknaan baru dari penikmat terhadap karya. Dalam artian penikmat diberikan kebebasan untuk memosisikan dirinya sesuai pijakan masing-masing dalam mengamati karya tersebut. Setiap karya yang akan diwujudkan bersandar pada emosi dan pandangan penulis terhadap lingkungan. Oleh karena itu seni abstrak yang merupakan landasan tidak hanya berupa gaya pengungkapan, melainkan sebagai cara berpikir penulis dalam menerjemahkan pengalaman melalui objek-objek imaji dan pertimbangan elemen visual yang dikemas menjadi satu *fream image* (karya).

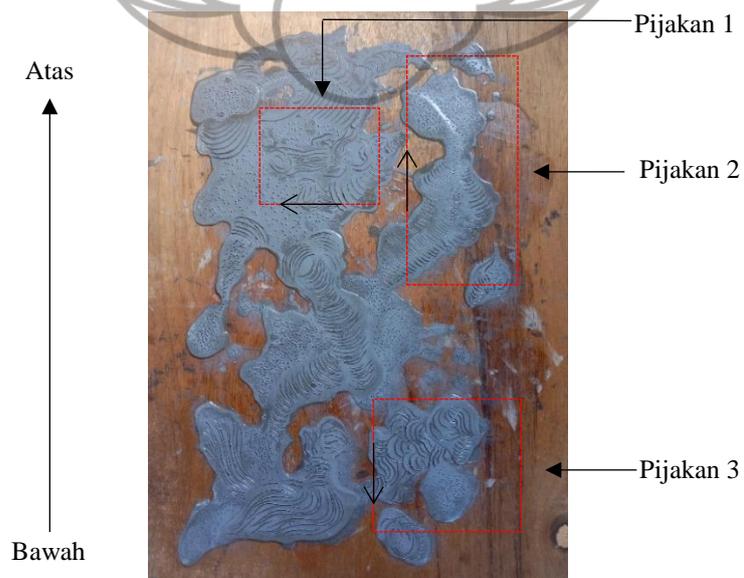
Wujud idiom (objek imaji) dalam penciptaan ini akan dihasilkan dari cetakan pertama visual bercak yang diawali dengan *tone* warna lebih muda. Cetakan pertama dari visual bercak merupakan dasar penulis untuk mersepons, dalam artian cetakan pertama tersebut yang bisa dikatakan adalah sketsa awal untuk menciptakan objek-objek imajinasi (lihat gambar 8). Namun proses cetakan pertama akan mengacu pada pertimbangan komposisi agar visual cetakan tidak terlihat monoton. Usaha berinteraksi dengan visual bercak tidak semata-mata mengikuti naluri imaji penulis, melainkan lingkungan juga berpengaruh terhadap imaji yang telah dibentuk. Cetakan LB yang telah dicairkan pada bidang datar (klise) semata-mata tidak dikaukan dengan spontan melainkan ada pertimbangan komposisi. Dalam artian tata letak LB berdasarkan keinginan penulis. Namun spontanitas yang berlaku pada lelehan LB terjadi, di mana lelehan LB akan dibiarkan membentuk dengan sendirinya secara alami hingga menghadirkan beragam visual bercak yang berbeda-beda.



Gambar 10. Cetakan LB (klise) dan cetakan pertama visual bercak
 Sumber: Penulis 2020



Gambar 11. Cetakan LB (klise) ke cetakan kedua hasil respons visual bercak
 Sumber: Penulis 2020



Gambar 12. Cetakan LB (klise) hasil respons
 Sumber: Penulis 2020

Proses merespons visual bercak dalam menemukan objek-objek imaji dilakukan menggunakan alat bantu seperti pisau cukil dan paku untuk membentuk objek pada klise. Langkah yang dilakukan sebelum membentuk objek yaitu *pertama*, mengamati visual bercak yang telah dicetak pada kanvas artinya penulis fokus pada bercak yang berpeluang terbentuknya idiom – idiom imaji (makhluk hidup/benda mati), *kedua*, menyesuaikan atau menelusuri lebih jauh pada klise mengenai objek yang telah ditemukan hasil dari pengamatan pertama. Namun tidak menutup kemungkinan hasil pengamatan pertama akan berkembang (mengalami improvisasi) pada saat pembentukan objek pada klise. Proses pengamatan pertama tidak terpaku disatu struktur pijakan saja (pengamatan tunggal), akan tetapi penulis membuka peluang arah pijakan lain dengan cara merotasi cetakan pertama (di kanvas dan klise). Hal ini berhubungan dengan implementasi kejamakan orientasi pijakan yang dapat dibaca untuk meruntuhkan struktur atas – bawah karya. Dalam artian objek pada karya secara tidak langsung akan memiliki arah pijakannya masing-masing (lihat gambar 9).

Setiap cetakan (klise) yang telah di respons melalui beragam arah pijakan oleh penulis tidak menutup kemungkinan objek-objek yang telah ditemui akan mengalami perubahan baik dari proses mencetak dan hasil akhir cetakan. Seperti “proses mencetak” yang kita ketahui bahwa setiap cetakan dari cetak tinggi akan menghasilkan cetakan yang tak terduga seperti tinta tidak merata dan mis cetakan saat menimpa warna kedua dan seterusnya. Kasus ini tentu berpengaruh pada hasil yang diinginkan apabila tidak sesuai dengan yang kita harapkan. Semisal seniman – seniman yang menginginkan karya dengan objek realis atau *pop art* dengan gradasi warnanya apa bila mengalami hal seperti ini tentu akan merasa cetakan karya tidak maksimal.

Namun kasus seperti ini memberi kesan menarik dan pengaruh positif terhadap capaian karya yang akan dibuat. Artinya cetakan tak terduga (tinta tidak tertransfer sempurna) akan membuka peluang objek-objek baru dan kesan gelap terang yang bisa dilihat oleh penulis sebelum melanjutkan cetakan berikutnya atau selama proses. Sementara mis cetakan akan berpengaruh terhadap visual objek seperti memiliki efek *shadow* (bayangan) dengan tingkat *tone* warna tertentu.

Setiap cetakan karya akan lebih banyak menggunakan warna yang bersifat monokromatik sebagai pertimbangan estetis karena efek cetakan pertama (sketsa) lebih menggugah imajinasi apabila diaplikasikan dengan warna yang monokrom. Selain itu dengan pendekatan abstrak yang digunakan akan membantu memperkaya komposisi secara keseluruhan baik penegasan objek dan pemanfaatan beragam *background* baik blok (satu

warna) dan cetakan berulang-ulang visual bercak. Berikut ini adalah contoh karya hasil eksplorasi:



Gambar 13. Karya Hasil Eksplorasi
Sumber: Penulis 2020

Pada karya di atas terlihat bahwa penerapan rekayasa cetak tinggi menggunakan teknik cetak LB dapat dilakukan untuk mencapai visual bercak yang akan di respons. Sementara kejamakan orientasi pijakan bisa dibaca melalui pijakan objek baik yang berhasil ditemukan dan terbentuk sendirinya (hasil tak terduga). Dengan cetakan objek yang tidak sempurna akan membuka potensi penemuan objek-objek imaji baru oleh penikmat sesuai sudut pandangnya. Oleh karena itu penerapan warna-warna monokromatik selain kebutuhan estetis juga sangat membantu peluang lain terjadi.

b. Rencana Penyajian

Setelah melalui berbagai rangkaian proses penciptaan, tahap selanjutnya yang juga sangat penting adalah penyajian karya. Dalam tahap ini adalah tindakan untuk menentukan bagaimana nantinya karya akan disajikan atau ditampilkan kepada penikmat. Bersandar dengan visual karya yang mencoba meruntuhkan oposisi sebab-akibat atau struktur atas – bawah dengan wujud karya yang memiliki peluang kejamakan orientasi pijakan, maka penulis melakukan berbagai eksplorasi terkait penyajian karya yang dapat dinikmati dengan berbagai sudut pandang.

Mengacu pada karya-karya terdahulu bahwa tahap penyajian biasanya berhubungan dengan konsep penciptaannya. Dalam artian tahap penyajian merupakan rangkaian atau bagian dari keseluruhan konsep penciptaan karya. Untuk itu rencana penyajian akan disesuaikan dengan kebutuhan visual karya. Potensi karya pada penciptaan ini yang memiliki kejamakan

arah pijakan tidak lepas dari inspirasi karya-karya terdahulu baik posisi objek (yang menunjukkan pijakan) dan penyajian karya (bisa diamati dari berbagai sudut pandang). Kasus tersebut telah dijelaskan pada subbab “kemajemukan arah pijakan karya”. Konsep penyajian karya seni grafis (cetak tinggi) selama ini selalu konsisten dengan cara penyajian karyanya (struktur atas – bawah) walaupun bersifat abstrak. Untuk itu dengan memahami kasus tersebut dapat memantik penulis untuk menawarkan penyajian karya di lantai. Penyajian tersebut sama halnya dengan kasus yang ada pada karya lukis Michelangelo yang ada pada langit-langit Kapal Sistina.

Konsep penyajian karya seperti ini, penulis membayangkan sebuah pameran karya seni grafis yang berkaitan dengan kejamakan orientasi pijakan. Artinya penikmat yang hadir memasuki pameran tersebut tidak terjebak pada satu arah pijakan saja (tunggal), melainkan membuka peluang pijakan lain dapat dilakukan sesuai dengan visual yang disajikan. Dengan demikian prinsip atas – bawah yang telah mengakar dalam kehidupan sehari-hari sudah bersifat relatif, tidak tunggal namun tergantung pada konten.

Usaha penyajian tersebut untuk membuka beragam sudut pandang penikmat dalam hal memahami konten yang ditawarkan dan menelusuri objek-objek baru yang bisa memproduksi makna karya. Alasan memilih penyajian di lantai selain membuka beragam sudut pandang dan juga memberikan keleluasaan bagi penikmat untuk berekspresi baik dengan mengelilingi karya dalam hal menemukan pijakannya dan sudut pandang berbeda dengan biasanya (melihat ke bawa).

Cara menikmati karya seperti ini memiliki korelasi dengan cara menikmati sebuah karya tiga dimensi (patung), hanya saja patung memiliki dimensi volume yang secara fisik dapat diamati secara langsung atau disentuh. Sedangkan karya pada penciptaan ini bersifat dua dimensi tidak memiliki volume secara fisik, namun volume yang dihasilkan hanya bersifat semu lahir dari penggabungan warna. Dapat ditegaskan pada penciptaan ini yaitu “cara menikmati karya” dengan cara mengelilingi sebagaimana kita menikmati karya tiga dimensi pada umumnya, akan tetapi mengelilingi karya merupakan kebutuhan untuk membaca potensi arah pijakan yang majemuk sehingga dapat memproduksi makna sesuai pengamatan penikmat. Untuk lebih jelasnya penulis memberikan gambaran (ilustrasi) terkait penyajian karya di lantai yang telah dibuat (rancang) menggunakan *Software Adobe Photoshop*. Berikut adalah contoh ilustrasi penyajian karya di lantai pada gedung pameran:



Gambar 14. Ilustrasi penyajian karya di lantai
Sumber: Penulis 2020

Banyak cara penyajian karya yang berhubungan dengan konsep penyajian kejamakan arah pijakan, akan tetapi cara penyajian yang telah ada khususnya karya dua dimensi yaitu menggunakan sistem kinetik, artinya karya dibuat bergerak berputar dengan memanfaatkan dinamo yang telah diatur sedemikian rupa sehingga penikmat dapat menikmati setiap sisi karya. Dapat disimpulkan bahwa yang berperan penting yaitu karya itu sendiri, dan penikmat cukup berdiam di tempat. Dengan demikian penulis berusaha membalikan keadaan tersebut yang mana karya dilatakan di lantai sementara penikmat bebas mengelilingi atau mencari posisi sudut pandang yang dianggap menarik dari karya tersebut.

2. Tahap Perwujudan

Untuk menuju ke tingkat kreasi tertinggi (visual karya akhir) akan dijelaskan pada proses ini. Saat proses perwujudan karya dilakukan artinya semua konsep penciptaan telah matang dan siap untuk di eksekusi. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan ada improvisasi dalam proses pengerjaan karya baik objek imaji dan teknik pengungkapan, karena setiap seniman yang melakukan proses kreatif pasti ada pengembangan pengetahuan yang terjadi selama proses kerja. Dalam mewujudkan konsep “rekayasa cetak tinggi (menambah dan mengurangi)” dengan kejamakan orientasi pijakan mersepons visual bercak terbagai atas tiga tahapan yaitu pembuatan visual bercak, mersepons visual bercak, dan *finishing*. Adapun uraian dari kedua tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Tahap Pembuatan Visual Bercak

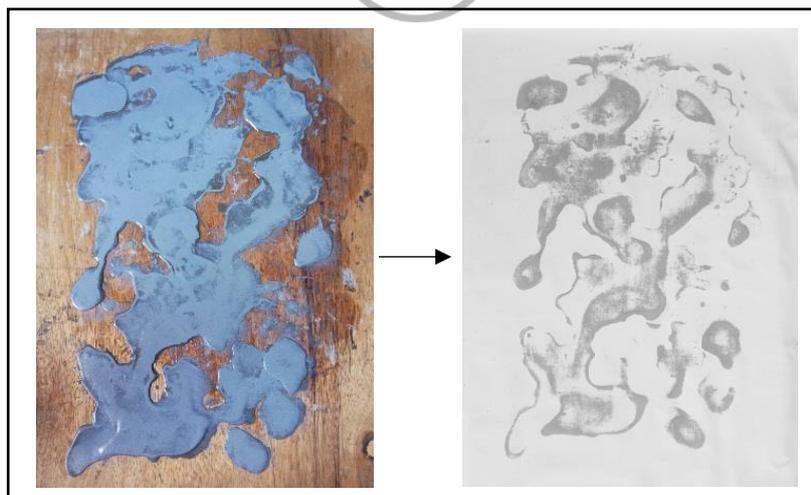
a) Penuangan LB pada media *hardboard*



Gambar 33. Penuangan LB di *hardboard*
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019

Tahap ini adalah langkah awal yang dilakukan berdasarkan rekayasa cetak tinggi melalui metode “penambahan” sebelum memasuki ke tahap merespons. Tahap ini dilakukan dengan cara memanaskan terlebih dahulu LB menggunakan kompor sampai mencair. Setelah mencari LB dituang pada media *hardboard* dengan memperhatikan komposisi atau tata letak dari LB itu sendiri dan didiamkan sampai kering (mengeras). Jika komposisi LB pada *hardboard* sudah sesuai dengan kebutuhan, artian merata dan memenuhi langkah selanjutnya, maka dilanjutkan ke proses mencetak (cetakan pertama).

b) Cetakan pertama visual bercak (sketsa)



Gambar 34. Cetakan LB (klise) dan cetakan pertama visual bercak
Sumber: Penulis 2020

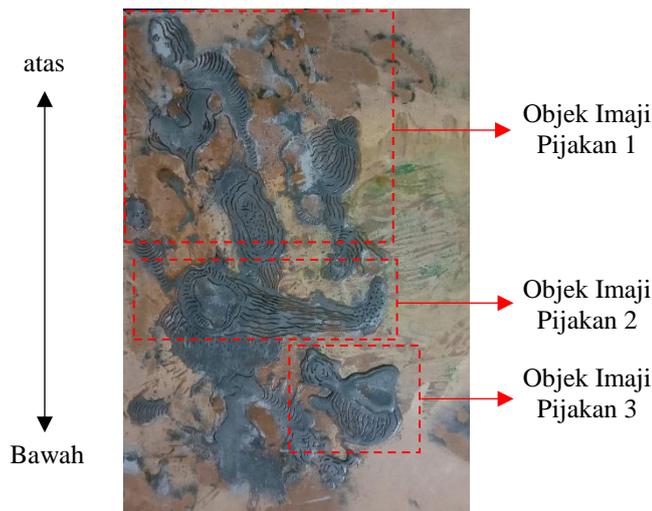
Cetakan pertama di atas merupakan sketsa awal dalam mewujudkan objek-objek imaji. Proses mencetak bercak (sketsa awal) menggunakan alat bantu dua buah siku presisi yang diletakan pada kedua sisi klise agar proses menaikkan cetakan kedua yang di respons tetap sesuai (tidak mis cetakan). Cetakan pertama menggunakan *tone* warna yang lebih muda atau samar-samar. Usaha tersebut dilakukan agar mempermudah tahap merespons dalam menentukan objek-objek imaji sesuai orientasi pijakannya. Selain itu bertujuan agar lapisan warna selanjutnya akan maksimal dan menghasilkan efek tingkat warna (gradasi).

2) Tahap Merespons Visual Bercak



Gambar 35. Proses merespons
Sumber: Penulis 2019

Langkah ini merupakan tahap kedua rekayasa cetak tinggi melalui metode “pengurangan” setelah melalui proses mencetak visual bercak (sketsa awal). Pada tahap ini penulis mulai memerhatikan dan mulai berinteraksi dengan visual bercak yang telah dicetak pada kanvas dan klise. Di sini kepekaan dan sensitifitas penulis lebih dibutuhkan dalam mencari objek-objek imaji. Proses merespons menggunakan teknik reduksi (cukil dan penorehan) dengan alat berupa pisau cukil dan paku. Proses tersebut dilakukan dengan cara mengamati visual bercak dari berbagai sudut pandang agar objek-objek yang dihasilkan dapat menunjukkan arah pijakan yang majemuk.



Gambar 36. Klise hasil respons
Sumber: Penulis 2019

Hasil respons menerapkan visual dengan kejamakan orientasi arah pijakan yang dapat dibaca dari setiap objek imaji. Memanfaatkan teknik cukil dan penorehan pada media LB (klise). Setelah proses merespons selesai maka dilanjutkan ke tahap pencetakan kedua dengan warna gelap artinya mengikuti tingkatan warna awal atau warna kontras untuk menegaskan hasil temuan objek yang telah di respons. Kejamakan orientasi pijakan tidak selesai pada tahap merespons dalam artian proses pengamatan objek imaji dari berbagai sudut pandang tidak hanya berlaku pada penulis, akan tetapi hukum gravitas bumi yang telah melebur pada karya dengan berbagai arah pijakan dapat diamati oleh apresiator juga. Maka untuk menyempurnakan kejamakan orientasi pijakan kepada apresiator, penulis menyajikan karya di lantai. Hal tersebut dilakukan karena karya yang diciptakan bersifat komunikatif yang memiliki kejamakan arah pijakan dan bisa saja menghasilkan peluang pemaknaan baru.

3) Tahap *Finishing* (cetak terakhir)



Gambar 37. Proses Mencetak
Sumber: Penulis 2019

Tahap ini merupakan rangkaian tahap akhir dalam memvisualkan karya pada penciptaan ini setelah melalui kedua tahap sebelumnya. Pada tahap ini kadang terjadi improvisasi menyangkut objek imaji yang didapat sebelumnya. Saat proses mencetak klise yang telah di respons, penulis akan mengamati kembali hasil cetakan tersebut. Di sinilah akan terjadi peluang improvisasi baik penambahan objek imaji atau menegaskan objek secara detail dengan cara merespons kembali atas pengembangan objek tersebut. Akan tetapi proses merespons kembali bisa saja tidak terjadi lagi ini tergantung dari capaian estetis penulis dan peluang yang dihasilkan oleh tahap kedua.

3. Ulasan Karya



Gambar 38. *The Other Side*, 50 x 70 cm, 2020

Cetakan LB di atas kanvas

Sumber: Dokumentasi penulis, 2020

Karya pertama dalam penciptaan ini berjudul “*The Other Side*” (sisi lain) yang direalisasikan dengan memanfaatkan warna monokrom yaitu warna hitam beserta turunannya dicetak *mono print*. Objek imaji yang dihasilkan berupa figur – figur manusia dengan posisi berbeda yang hanya memiliki tampak samping dan dilengkapi dengan objek pendukung lain. Figur – figur tersebut memiliki wajah yang dihasilkan dari *tone* warna berbeda sehingga menghasilkan efek buram (samar-samar). Selain itu secara keseluruhan hasil cetakan hanya dilakukan pada satu sisi bidang kanvas saja. Usaha yang dilakukan dalam memvisualkan karya

ini merupakan representasi penulis terhadap sikap atau perilaku manusia pada umumnya yaitu hanya memperlihatkan satu sisinya berupa baik dan buruk.

Pada umumnya setiap manusia memiliki sisi baik dan buruk dalam perilaku, akan tetapi tidak semua manusia menunjukkan sisi keduanya bisa saja hanya salah satu sisinya yang ditunjukkan seperti baik atau buruk. Dalam karya ini yang ingin penulis tunjukkan adalah sikap atau perilaku manusia dan yang paling esensial yaitu jangan pernah menilai orang dari satu sisinya saja atau menyimpulkan dia baik dan dia buruk, tetapi kita harus berusaha memahami dan menyikapi kedua sisinya agar tidak terjalin pembatasan sosial (memilih-milih teman atau pasangan).



Gambar 39. Dunia Terkini, 50 x 70 cm, 2020
Cetakan LB di atas kanvas
Sumber: Dokumentasi penulis, 2020

Karya ke dua dengan judul “dunia terkini” merupakan penggambaran tentang keadaan dunia saat ini. Mengaplikasikan dua warna yang komplemen (kontras) kuning dan hitam. Cetakan pertama warna kuning dilakukan berulang kali sampai memudar dengan posisi atau tata letak berbeda. Selanjutnya dicetak kembali warna hitam dengan klise yang telah di respons untuk menegaskan objek-objek imaji yang ada. Beragam objek imaji yang dihasilkan mengacu pada keadaan dunia saat ini menyangkut “aktivitas”. Visualisaisi objek yang tidak teratur *kaos* merupakan bentuk representasi penulis dari aktivitas manusia seperti demonstrasi melawan pemerintah, saling sindir sesama masyarakat/bangsa, dan saling menyalahkan. Berbagai

masalah yang sering bermunculan coba divisualkan dari hasil cetak berwarna kuning. Oleh sebab itu dibalik semua aktivitas manusia terdapat bayang-bayang masalah yang tidak diketahui.

Pada karya ini penulis mencoba menunjukkan keadaan dunia saat ini yang dipengaruhi oleh berbagai aktivitas manusia yang secara sadar memiliki dampak tersendiri seakan-akan manusia itu sendiri tidak mengetahuinya. Apabila mengetahui dampak tersebut mereka berusaha untuk bersembunyi dibalik layar dan mengontrolnya lewat para “robotnya” atau perpikir masa bodoh dengan semua yang terjadi.



Gambar 40. *Self Competition*, 50 x 80 cm, 2019
Cetakan LB di atas kanvas
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019

Karya ke tiga berjudul *Self Competition* merupakan bentuk ekspresi penulis yang menggambarkan tentang kedudukan manusia yang hidup di alam semesta. Di mana secara alami setiap manusia berkompetisi atau bersaing baik bertahan hidup atau mencari zona aman (posisi yang lebih baik). Persaingan bisa hadir dari lingkungan pekerjaan, rumah, teman-teman dan lain sebagainya. Dan hanya memiliki satu alasan yaitu bertahan hidup. Idiom – idiom entitas bercak yang divisualkan hanya memanfaatkan satu klise cetakan, namun dalam pengerjaannya klise tersebut dicetak berulang-ulang dengan posisi yang berbeda serta mempertimbangkan komposisi. Usaha mencetak berulang-ulang dimaksud untuk menampilkan bagaimana setiap orang berkompetisi dalam menjalani hidup. Selain itu alasan dicetak dengan posisi berbeda untuk memvisualkan banyak orang dengan karakter berbeda.

Visualisasi satu jenis corak entitas bercak dan satu warna merah dimaksudkan untuk pada satu subjek yang diungkap yaitu manusia. Adapun penggunaan warna dengan sekali roll dan dicetak berulang-ulang sampai memudar (habis) bertujuan untuk memberikan peringatan

bahwa setiap orang pasti memiliki batas akhir baik yang telah memenangkan persaingan ataupun yang masih dalam persaingan. Batas akhir dimaksud berhubungan dengan usia manusia di dunia dan kemenangan yang dimiliki.

KESIMPULAN

Fenomena dilingkungan seni grafis yang memantik sebuah ide penciptaan yaitu visual karya menyangkut objek-objek realitas (*real*) sesuai keadaannya, karya *mono print* yang mencoba mengesampingkan kaidah seni grafis cetak tinggi, keterampilan mencapai karya seni cetak tinggi yang harusnya dinamis mengikuti perkembangan, dan penyajian selalu mengutamakan hukum gravitasi bumi (ketunggalan arah pijakan).

Dari fenomena tersebut penulis mengangkat sebuah konsep yaitu eksplorasi cetak tinggi di mana dalam mencapai karya seni cetak tinggi memiliki dua prinsip utama yang harus dipenuhi yaitu “menambah” dan “mengurangi”. Konsep tersebut tercetus karena ingin membuat karya seni cetak tinggi yang mudah dilakukan dan berbeda dengan karya-karya cetak tinggi sebelumnya menyangkut visual. Menggunakan metode kerja merespons visual bercak, dari berbagai sudut pandang untuk menstimulus temuan objek imaji yang memiliki orientasi pijakan (tidak melalui tahap penentuan objek pada umumnya). Dan penyajian yang menanggalkan asas struktur atas – bawah yang selama ini melekat pada karya dua dimensi (cetak tinggi) dengan cara menyajikan karya di lantai, agar apresiator dapat menikmati karya tersebut berdasarkan arah atau posisi pijakannya hingga melahirkan pemaknaan baru (memproduksi makna).

Dalam merealisasikan konsep cetak tinggi dengan kejamakan orientasi pijakan merespons visual bercak, penulis menggunakan medium LB yang dituang pada *hardboard* untuk mencapai visual bercak yang dapat di respons dengan berbagai sudut pandang. Penanggalan struktur atas – bawah tidak hanya dilakukan pada saat proses merespons, namun pada penyajiannya tetap dilakukan. Idiom – idiom yang lahir dari merespons visual bercak merupakan objek-objek imajinatif hasil dari interaksi penulis dengan bercak itu sendiri. Cetakan LB dan teknik reduksi adalah landasan yang digunakan dalam merealisasikan konsep tersebut.

Di tahapan perwujudan, penulis merujuk pada dua tahapan proses kreasi yang dirumuskan oleh Primadi Tabrani yaitu tahap ide dan tahap pelaksanaan. Tahap ide terdiri dari lima tingkatan dan tahap pelaksanaan dua tingkatan. Adapun proses perwujudan karya melalui tahap membuat visual bercak, merespons, dan *finishing* (cetakan terakhir) menggunakan

menggunakan kanvas. Dari seluruh rangkaian proses penciptaan yang dilakukan, menghasilkan delapan buah karya dengan berbagai varian ukuran dan tema yang berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

Kepustakaan :

- Campbell David, (1986). *Mengembangkan Kreativitas*, Yogyakarta: Kanisius.
- Gozali, Amir. 2019. *Dimensi Spritual Dalam Seni Lukis Abstrak Kontemporer Indonesia: Sejarah dan Wacana*. Institut Seni Indonesia Surakarta: Surakarta
- Haryatmoko. 2020. “Deteritorialisasi” *Imajinasi Melampaui Representasi* (Menelisik Genealogi Kreativitas Seni). Diskusi 70 tahun ASRI. Lintasan Cita dan Cipta Seni Rupa Indonesia.
- Iswandi, Herri. (November 2016). Analisis Estetika karya Grafis. Sitompul Yang Berjudul “Mau Karena Bisa” Dan “Toleransi” dalam *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni Ekspresi Seni*. Volume 18, Nomor 2. ISI Padangpanjang, Padangpanjang.
- Marianto, M. Dwi. 2019. *Seni dan Daya Hidup Dalam Perspektif Qauntum*. Yogyakarta. Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.
- Soekarman, M Suleber, Dkk. 2008. *Seni Abstrak Indonesia* (Renungan, Perjalanan, dan Manifestasi Spritual). Jakarta Selatan; Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Jagad Art Space.
- Munawar, Syarif. 2013. *Eksplorasi Kejamakan Arah Pijakan Merespons Printout Image Aplikasi Emboss*. Institut Seni Indonesia Denpasar. Bali
- Tabrani, Primadi. 2006, *Kreativitas dan Humanitas (Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas Dalam Perikehidupan Manusia)*. Bandung; Jalasutra.
- Tanama, Andre AC. 2020. *Cap Jempol (Seni Cetak Grafis dari Nol)*. Yogyakarta; SEA.
- Palmer, Frederick. 1975. *Introducing Monoprints*. New York: Drake Publishers.
- Wijaya, Hanny. 2013. *Wassily Kandinsky: Seni Modern dan Teori*. Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University: Jakarta Barat.

Sumber Internet:

<https://www.tembi.net/2018/10/20/citra-bercak-bercak-karya-rupa-anjani/> diakses pada 18 Januari 2020 pukul 10.00 WIB

<http://maria-doering.com> diakses pada 18 Januri 2020 pukul 10.00 WIB.

https://www.etsy.com/listing/739432045/original-alcohol-ink-art-floral-painting?ref=shop_home_active_7 diakses pada 18 Januri 2020 pukul 10.00 WIB

<https://indoartnow.com/exhibitions/bedroom-in-arles> di kases pada 23 November 2020, pukul 10.30 WIB